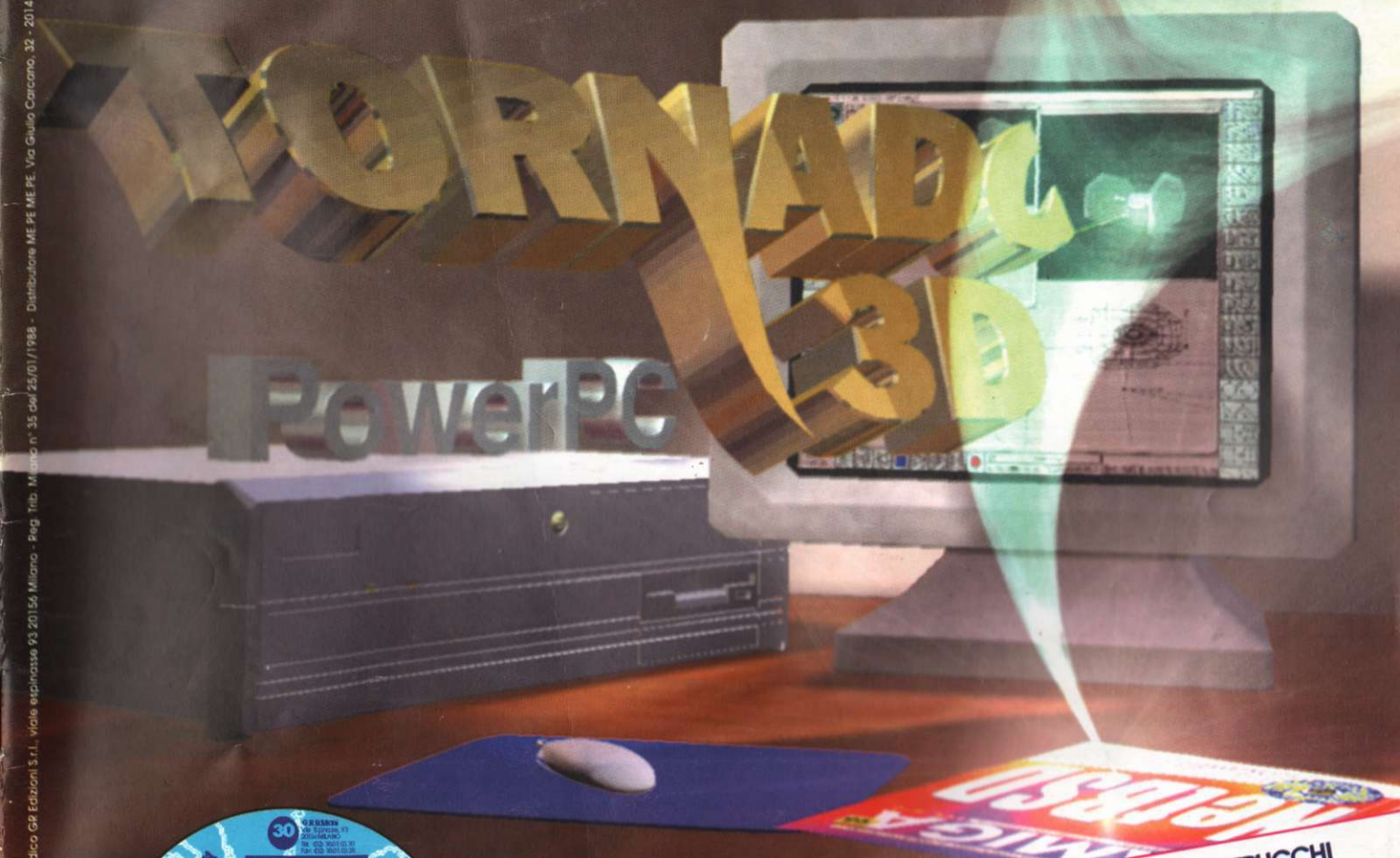
Enigma Amiga Run è un periodico GP Edizioni S.r.l. viale espinasse 93 20156 Milano - Reg. Trib. Milano n° 35 del 25/01/1988 - Distributore ME PE ME PE. Via Giulio Carcano, 32 - 20141 Milano Spedizione in abb. postale gruppo /50 - Direttore Responsabile: Gianluigi Zanfrognini

Enigma

MENSILE - ANNO XI - NUMERO 98 - SETTEMBRE 1998 - LIRE 15.000

AMIGA RUN 98

LA PRIMA RIVISTA ITALIANA DEDICATA ALL'AMIGA. CON CD-ROM ALLEGATO



NEWS: MIAMI DELUXE - EMULATORI POWER PC - GAMES PREWIEV E TRUCCHI
SPECIALE: TORNADO 3D - MERCATO: INTERVISTA AGLI AUTORI DI TRAUMAZERO
CD-ROM: AMINET SET 6 E ANIMATIONS CD - GAMES REVIEW DI FOUNDATION
INTERNET: I SITI PRODUTTIVI (XXI) - HARDWARE: VIDI 24 - DIDATTICA: SPRITE (III)
BE-BOP: IMAGINE, LIGHTWAVE E TORNADO 3D - UTILITY: MAKE CD
SPECIALE NETBSD INSTALLAZIONE (III) - DTV: CLASSX VIDEOFX

SU CD-ROM: DEMO DI TORNADO 3D + SOFTWARE SHAREWARE

Db-Line

http://www.dbline.it

PER ORDINI
0332/749000
NewTek Special Section:
http://www.dbline.it/newtek

DEALER
VUOI DIVENTARE UN LIGHT WAVE POINT ITALIA?
PER INFORMAZIONE:
FAX 0332/749092

LIGHTWAVE 3D

LightWave 3D è un software di animazione 3D professionale incredibilmente potente. Con LightWave 3D è facilissimo creare sofisticate animazione 3D con effetti cinematografici. I suoi sistemi di Ripresa (Layout) e Modellazione (Modeler) sono intuitivi, completi e facili da usare. I suoi punti di forza sono: software multi-piattaforma, ineguagliate caratteristiche di modellazione e di definizione fotorealistica con effetti delle scene animate, architettura aperta per moduli aggiuntivi e calcolo su reti connesse (ScreamerNet) o sistemi multi-processore. Le caratteristiche avanzate di LightWave 3D soddisfano tutte le esigenze delle produzioni professionali di grafica 3D sia statica che animata. LightWave 3D racchiude enormi potenzialità e una grande ricchezza di strumenti. Il pieno supporto dell'OpenGL, di QuickDraw 3D® e di Direct3D™ permette di vedere le proprie creazioni e di agire su di esse in tempo reale. LightWave 3D è adatto ad ogni situazione; la sua mappatura di proiezione frontale permette di integrare oggetti 3D con immagini 2D per ottenere spettacolari effetti speciali ed animazione. LightWave 3D ha uno dei migliori motori di rendering; grazie alla sua rubusta e stabile architettura e alla dotazione di moltissimi moduli aggiuntivi (plug-in) inclusi nel pacchetto, LightWave 3D è indiscutibilmente il pacchetto ideale per tutti gli sviluppatori. **Disponibile Per Piattaforme** : Intel/Win 95/98 - NT; Dec Alpha/NT; PowerMac/System 7.6.1 o sup.; SGI Silicon Graphics/Irix 5.2 o sup. / SUN Sun Microsystems/Solaris 2.5.1 o sup.

IMAGE COURTESY OF: WIL VINTON STUDIOS - DIGITAL MUSE

Inspire 3D

IMAGE COURTESY OF: EPIC SOFTWARE

Inspire 3D è uno strumento di animazione software indirizzato sia ai neofiti che ai professionisti dei nuovi mezzi di diffusione, quali artisti grafici, sviluppatori multimedia e progettisti Web. Inspire 3D fornisce una elevata qualità di modellazione 3D e un'eccellente capacità di calcolo. La combinazione tra l'alta qualità dei risultati ottenibili e la facilità d'uso lo rendono strumento ideale per grafici e progettisti Web/multimediali. Un'importante componente del prodotto è il cd '3D Interactive' (in dotazione) che fornisce ai neofiti un corso di formazione interattiva sulla modellazione 3D al fine di garantire produttività fin dal primo instante. Inspire 3D ha un rapporto qualità/prezzo unico per il mercato dei software di grafica 3D low-cost permettendo inoltre di salvaguardare l'investimento software effettuato. Infatti, grazie alla possibilità del '3D Upgrade', è possibile acquistare 'il fratello maggiore' LightWave 3D ad un prezzo molto conveniente. Inspire 3D offre elevate capacità produttive perchè si basa su tecnologie vincenti che NewTek ha sviluppato per LightWave 3D. Il suo motore di rendering infatti usa lo stesso motore di calcolo di LightWave 3D con l'aggiunta di funzionalità specifiche per l'uso nel multimediale. **Disponibile Per Piattaforme** : Intel/Win 95/98 - NT; PowerMac/System 7.6.1 o sup.

Aura ™ è un veloce e potente strumento per la produzione di animazioni, video pittura e video layering. Aura™ combina le caratteristiche chiave dei più rinomati programmi di disegno, composizione, animazione a celle, effetti speciali, animazione 2D, e generazione di personaggi in un unico software. Si può aggiungere movimento a qualsiasi immagine, colore, elementi 2D e 3D, effetti e titoli; opera su strati illimitati ottenendo in modo facile e veloce posizionamenti chiave, animazioni 3D ed effetti speciali. Gli animatori tradizionali troveranno che il supporto di Aura™ per la tavoletta grafica permette un uso a prova di 'matita'. Supporta i formati dei più diffusi programmi grafici quali: LightWave 3D, Inspire 3D, 3D Studio Max™, Softimage 3D™, Adobe Photoshop™, Metacreations™, Painter™ e sistemi di editing-non lineare come Adobe Premiere™, DPS™, Video Action Pro™. **Disponibile Per Piattaforme** : Intel/Win 95/98 - NT; Dec Alpha/NT.

DISTRIBUTORE PER L'ITALIA:
Db-Line srl
VIA ALIOLI E SASSI, 19 - 21026 GAVIRATE (VA)
TEL. 0332/749000 - FAX 0332/749090
e-mail: info@dbline.it - http://www.dbline.it

PER RICEVERE GRATUITAMENTE MATERIALE INFORMATIVO COMPILA IL TAGLIANDO IN TUTTE LE SUE PARTI (IN STAMPATELLO) E SPEDISCILO IN BUSTA CHIUSA A Db-Line srl (INDIRIZZO A LATO)

DESIDERO RICEVERE MATERIALE INFORMATIVO DEI PRODOTTI NEWTEK ☐

DESIDERO RICEVERE MATERIALE INFORMATIVO DEI PRODOTTI NEWTEK + VIDEOCASSETTA DEMO L.Wave ☐
(Spedizione via Posta in contrassegno di L. 30.000)

NOME & COGNOME _____

VIA & N° _____ **CAP** _____

CITTA' & PROV. _____ **PREF. & N. TEL.** _____

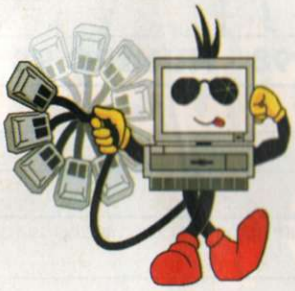
AUTORIZZO DB-LINE SRL AD INSERIRE I MIEI DATI NELLE LISTE PER L'INVIO DI MATERIALE INFORMATIVO, PUBBLICITARIO O PROMOZIONALE A NORMA DELLA LEGGE 675/96. IN OGNI MOMENTO, AI SENSI DELL'ART. 13 DELLA L. 675/96 POTRO', AVERE ACCESSO AI MIEI DATI, CHIEDERNE LA MODIFICA O LA CANCELLAZIONE OPPURE OPPORMI AL LORO UTILIZZO SCRIVENDO A DB-LINE SRL CORRENTE IN GAVIRATE (VA), VIA ALIOLI E SASSI 19 - (TITOLARE DEI TRATTAMENTI DEI DATI RACCOLTI).

FIRMA _____ DATA _____

MARCHI E IMMAGINI SONO DI PROPRIETA' DEI RISPETTIVI AVENTI DIRITTO. TUTTI I DIRITTI RISERVATI.

PARLI INTERNET? MAILING LIST DB-LINE e sarai aggiornato via e-mail su novità e offerte speciali: http://www.dbline.it/mhtm/_mailinglist.htm LATEST PRESS RELEASES: http://www.dbline.it/mhtm/_press.htm

editoriale



¡Que calor!

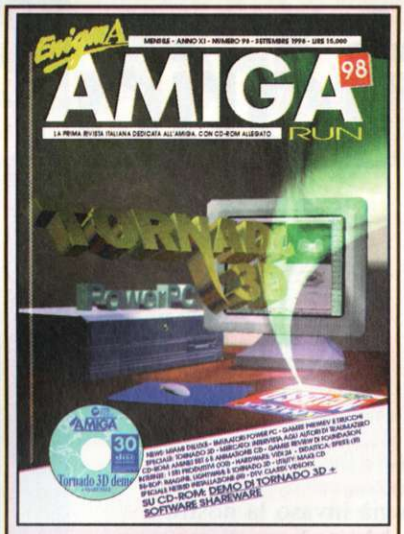
Oggi fa terribilmente caldo qui a Valencia, le orde di turisti hanno già invaso la nostra "comarca". Si tratta per lo più di italiani, inglesi e olandesi con qualche tedesco di supporto. Le spiagge sono affollate da meta giugno e noi siamo chiusi nella nuova redazione (perche' nel frattempo abbiamo anche traslocato dal quarto piano al quinto e quindi attenti al nuovo indirizzo). A supporto, il povero e stanco Pinguino de Longhi che ormai non ce la fa più, neanche il ritorno di orso grigio lo riporterebbe indietro nel tempo. La temperatura si aggira intorno ai 34 gradi il che non è poi molto in questa stagione. Ogni tanto qualche computer va in tilt (per lo più i PC guarda caso), ogni tanto usciamo sul balcone a vedere il panorama. Fa caldo e il caldo non aiuta certo a scrivere gli editoriali. Fa caldo e il corpo reaziona lentamente quasi si trattasse di un vecchio A500 inespanso. Sempre in espansione invece il numero dei nostri abbonati, il numero di coloro che hanno creduto e continuano a credere nella nostra pazza avventura editoriale sempre ricca di colpi di scena. Malgrado la quota abbonati sia ancora al di sotto di quello che riteniamo utile per il nostro futuro molti di voi hanno sottoscritto (perche' in realta' di una sottoscrizione si tratta) un abbonamento per poter continuare a leggere la vostra rivista preferita. Stiamo studiando promozioni e altre formule da affiancare a quella ancora presente in questo numero. Stiamo visionando prodotti nuovi per convincere anche gli ultimi lettori ad abbonarsi. Da questo punto di vista siamo completamente aperti ad ogni soluzione e anche i vostri suggerimenti in materia saranno preziosi (come sempre).

Parlando di questo numero di Enigma Amiga Run il novantottesimo sembra quasi di trovarsi di fronte ad una monografia. Difatti lo spazio dedicato a Tornado 3D occupa gran parte della rivista. Pensiamo sia giusto così, è un grande prodotto, è fatto in Italia e può diventare una bandiera della nostra genialità.
Gli articoli dedicati a questo prodotto della Eyelight hanno rubato lo spazio ad altre recensioni che comunque vi proporremo nel numero di Ottobre. In questo numero settembrino figlio dell'estate calda valenciana (e di quella milanese) c'è tempo di parlare anche di altri argomenti interessanti, le prove hardware, le interviste e i nostri tutorial (ben tre questo mese infatti oltre a Imagine e Lightwave c'è l'appuntamento con il nuovo Tornado 3D) completano questo numero ancora una volta presente nelle edicole di mezza Italia.

Se avete acquistato la rivista in edicola sarete soddisfatti se invece la avete acquistato al nostro stand a Pianeta Amiga lo sarete ancora di più. Noi anche quest'anno siamo presenti alla fiera di Empoli con la formazione titolare. Oltre al sottoscritto che farà di tutto per essere sempre presente malgrado gli impegni familiari e lavorativi ci saranno Maurizio Bonomi, Nicola Morocutti, Giorgio Signori, Andrea Favini, William Molducci e molti altri. Con tutti noi potrete scambiare le classiche quattro chiacchiere. Vi aspettiamo.

Vorrei fare un ultimo appunto sulle tirature. Alcuni lettori ci hanno comunicato che la rivista di Giugno non è arrivate nelle edicole in alcune zone. Ribadisco che noi non abbiamo ancora abbassato la tiratura di Enigma Amiga Run il problema è quindi da cercarsi nella distribuzione che da sempre penalizza le riviste con poca tiratura e poco mercato.

Michele Iurillo
(yuri@skylink.it)



Direttore Editoriale:
Michele Iurillo
(yuri@skylink.it)

Hanno collaborato:
Maurizio Bonomi (bonomi@skylink.it)
Alessandro Tasora (atasora@galactica.it)
Andrea Favini (jim@iol.it)
Marco Milano (maestro@tnt.it)
William Molducci (will@sira.it)
Paolo Griselli (griselli@skylink.it)
Harry Haller (ear@skylink.it)
Nicola Morocutti
Giorgio Signori (yurex@tin.it)

Uff. Abbonamenti e diffusione
Tel. (02) 38.01.00.30
Lunedì, Mercoledì e Venerdì (ore 10.00-12.00)
Giuliano Mapelli
(giuliano.mapelli@trademedia.it)

Distribuzione:
Messaggerie Periodici, V. le Famagosta, 75
20142 Milano, Tel. (02) 89.59.21

Impaginazione:
Michele Iurillo

Stampa:
Litografica - Via Leonardo d.Vinci, 9
Cuggiono (MI)

Disk Mastering:
Maurizio Bonomi

Realizzazione copertina:
Fabio Bussola (immagine)
Michele Iurillo (elaborazione)

"Enigma Amiga Run" è un mensile edito da G.R. Edizioni S.r.l.
Via Espinasse, 93 - 20156 Milano
Registrazione del Tribunale di Milano
N.35 del 25/1/1988
Redazione di Valencia (Spagna):
Calle Salamanca, 27
46005 Valencia (Spagna)
Tel. 0034.6.373.94.71

URL: http://www.skylink.it/ear/

Gli articoli pubblicati su ENIGMA AMIGA RUN sono protetti in conformità alle leggi sui diritti d'autore. La riproduzione, ristampa, traduzione e memorizzazione sono permesse solo con espressa autorizzazione della casa editrice. Non si assume nessuna responsabilità per eventuali errori od omissioni di qualsiasi tipo. ENIGMA AMIGA RUN è un periodico indipendente non connesso in alcun modo con la AMIGA INTERNATIONAL né con la Gateway2000. I contributi editoriali anche se non pubblicati non vengono restituiti. L'Editore non si assume alcuna responsabilità in merito alla veridicità delle inserzioni pubblicitarie. I marchi citati sono proprietà dei rispettivi produttori. L'Editore e la redazione non si assumono la responsabilità dei danni causati direttamente o indirettamente dal software allegato alla rivista.

Chiuso in redazione il **20/07/1998**
Chiuso in impaginazione il **26/07/1998**

Direttore responsabile:
Gianluigi Zanfrognini

SOMMARIO

SETTEMBRE 1998 - NUMERO 98

EDITORIALE 3
La redazione di Enigma non va in ferie.

POSTA 6
Le missive dei lettori sono in aumento. Purtroppo lo spazio a disposizione questo mese per la rubrica della posta è esiguo.

NEWS 10
Tutto quello che si muove nel mercato Amiga.

SPECIALE TORNADO 3D 14 - 22
Il piatto forte di questo numero è sicuramente questo speciale dedicato al programma che sta rivoluzionando il mondo del 3D. C'è anche il tempo per un tutorial Be-Bop sul programma.

SPECIALE NETBSD 25
Alessio Cappelli continua la sua trattazione su NetBSD. Questo mese la terza parte dedicata alle procedure di installazione.

CD-ROM 30
William Molducci ci illustra Aminet Set 6 e Animations CD.

HARDWARE 34
Giorgio Signori ha messo le mani su digitalizzatore piccolo-piccolo: Vidi 24 Pro.

DTV 36
Andrea Favini ci parla dell'ennesimo buon prodotto della ClassX: VideoFX CD-ROM

MERCATO 39
Nicola Morocutti è andato a trovare i Traumazero... gli autori dell'omonimo gioco.

GAMES PREVIEW 42
Nicola Morocutti ci svela tutto quello che si sta muovendo nel mercato dei videogiochi per Amiga.

GAMES REVIEW 46
Nicola Morocutti alle prese con Foundation, Sixth Sense Investigation, Virtual Karting 2 e una peculiare enciclopedia del videogioco per Amiga. C'e' anche il tempo per svelare qualche trucco su Myst.

INTERNET 51
Marco Milano continua il suo viaggio tra i meandri di internet alla ricerca della produttivita' Amiga perduta.

IMAGINE BE-BOP 54
Dopo una pausa tecnica ritornano i tutorial di Imagine di Andrea Favini.

LIGHTWAVE 3D BE-BOP 57
Paolo Griselli ci illustra come realizzare cartine geografiche 3D con Lightwave.

DIDATTICA 60
Emanuele Benozzi riprende il discorso interrotto bruscamente a giugno su gli sprite.

UTILITY 63
Diamo il benvenuto ad un nuovo collaboratore. Diego Nova ha provato per voi MakeCD 3.1.

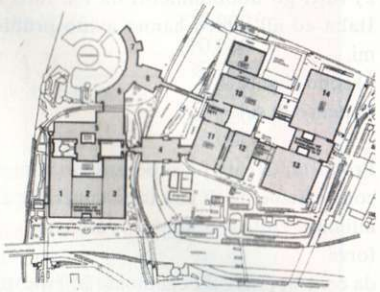
CAMPAGNA ABBONAMENTI 65
Non vi siete ancora abbonati?? Male...!!

Ci vediamo a Colonia, in Germania

La più grande fiera per l´appassionato e per gli appassionati dell´AMIGA di tutto il mondo. Venite a vedere gli AMIGA, periferia, CD-ROM, glochi, applicazioni e cosi via ...

Internet: http://www.computer98.de

dal 13 al 15 novembre 1998
a Colonia, in Germania
padiglioni 11 e 12



Organizzatore:
PRO Concept GmbH
Kemnader Straße 52
D-44795 Bochum

Telefono: +49/234/946 88-0
Telefax: +49/234/946 88-44
Email: aussteller@computer98.de

Quest´inserzione è sovvenzionata da Amiga International, Inc.
Robert-Bosch-Str. 11b, 53225 Langen, Germany
Fax: +49 (0)6103/5878-88 www.amiga.de

Prenotando in anticipo i biglietti di entrata, eviterete le attese davanti alle casse.

Biglietti di entrata per computer 98

___ biglietti di entrata per adulti	25 DM	___ DM
___ biglietti di entrata per bambini/studenti	23 DM	___ DM
Vogliate aggiungere per porto e imballaggio		5 DM
Prezzo totale		___ DM

Validità fino al 15 ottobre 1998.

Nome: _____
Indirizzo: _____
Indirizzo: _____
Data, firma: _____

Si prega di inviare quest´ordinazione per posta all´organizzatore, allegando un Eurocheque: PRO Concept GmbH, Kemnader Straße 52, D-44795 Bochum

La Post@ dei Lettori

a cura di **Michele Iurillo** (yuri@skylink.it) e **Maurizio Bonomi** (bonomi@skylink.it)

Torrido Torriglia...

Ciao Michele,
sono Torriglia da Alassio. Sarò telegrafico. Posseggo 9 computer marchiati Commodore. Tutti funzionanti. Seguo Enigma fin dal 1 numero.
Sono contrario all'abbonamento perché:

1) le poste italiane hanno gravi problemi.
2) tutti gli abbonamenti da me fatti in Italia ed all'estero hanno avuto problemi.
3) sono sfigato ?
4) penso di si !

Proposta: Creare un supergruppo Amiga con versamento di una tassa superiore al milione. Tutto questo per avere una forza
da contrapporre all'egemonia Microsoft.
Utopia ? Forse ! Fammi sapere...
Pur avendo un PC 166 non riesco ad usare Windoze.

Torriglia Gian Piero
Alassio (SV)
torriglia@ivg.it

Deve fare molto caldo ad Alessio. Ho ricordi bellissimi di quella zona. Ho fatto il militare a Diano Marina e da allora sono rimasto affezionato a quella che chiamo "la mia Liguria". Si tratta di un pezzo di terra tra le alpi ed il mare a cavallo della provincia di Imperia e di Savona. Faceva caldo da quelle parti, ma fa ancora più caldo nella redazione di Valencia dove oggi alle 11.00 ci sono 32 gradi e non voglio pensare a quanto salirà il termometro alle 16.00 (l'ora più calda). Il nostro Pinguino de Longhi ha dato forfait dopo tre anni di onesto lavoro e siamo costretti alle classiche braghe di tela.
Il caldo forse ti ha dato alla testa. Ma anche noi cominciamo a ragionare sempre meno e a guardare dal nostro balcone, non si vede il mare ma un sacco di ragazze poco vestite... uno spettacolo che fa dimenticare l'Amiga e tutti i suoi malanni.
Facendo due conti sulla tua proposta (e la matematica non va d'accordo con il caldo) non so quante persone potrebbero permettersi di tirare fuori un milione. Per chi? Per cosa? Perché Petro. LHA compri una nuova Mercedes o un nuovo abito? Perché ci offra qualche salsiccia in più alla prossima fiera di Colonia? Se questi soldi rimanesserò agli utenti cosa potrebbero fare? Comprare la Adobe, Quark, Corel, Softimage, Newtek e costringerli a fare solo software Amiga?
Rispetto poi la tua scelta di non fare l'abbonamento, le poste sono un problema vero anche se a volte gli editori scaricano la propria inefficienza sulle poste.
Posso solo dirti che qui in Spagna una lettera da Valencia alle Canarie impiega tre giorni ad arrivare (e sono 3000Km) mentre una raccomandata da Milano per Milano poteva arrivare anche dopo 20 giorni.
Non ho con questo bocciato la tua idea. L'importante in questi tempi difficili e proprio pensare. Avere idee chissà forse un domani penseranno anche i cervelloni della Amiga Inc. (Cosa vorrà dire Inc?).

Michele Iurillo (yuri@skylink.it)

Ma Enigma cosa è?

Salve a tutta la redazione di Enigma,
Conosco la vostra rivista sin da quando acquistai il mio primo Amiga500 nel 1988, anche se all'epoca preferivo più le riviste dedicate ai videogiochi.

Questo spazio è a disposizione di tutti i lettori che volessero porre quesiti tecnici, esprimere opinioni sulla rivista o sul mondo Amiga. La redazione si riserva il diritto di condensare il testo delle lettere senza alterarne il significato. Scrivete a:

ENIGMA AMIGA RUN
c/o Michele Iurillo
Calle Salamanca, 27
Pta. 8 - Piso 4
46005 Valencia
(Spagna)

o inviate un email a:

yuri@skylink.it

Ero un vostro assiduo lettore nel periodo attorno al 1991/'92 quando dedicavate molto spazio alla musica midi, ricordo con piacere gli articoli di Marco Milano dedicati a "Bars & Pipes" e "SuperJam", grazie ai quali ho potuto creare musica con la mia Roland, sostituita adesso con la Yamaha PSR8000.
All'epoca acquistavo anche "Commodore Computer Club", "Amiga Byte" e "Commodore Gazette", tutte ormai segnate da una fine più o meno degna.
Successivamente, tranne sporadici casi, ho sempre acquistato la vostra concorrente "Amiga magazine" in quanto secondo me la vostra testata assume
un tono troppo informale e a volte si lascia andare ad esclamazioni poco produttive (basta disprezzare Intel e Microsoft, tanto chi ha in mano una copia della rivista certamente conoscerà bene i pregi del suo Amiga), inoltre le recensioni di prodotti hardware sono molto poche (non dite che "ormai non esistono più", perché ci sono tanti accessori e schede di cui in Italia non abbiamo mai visto la recensione, tipo il decoder M-peg "Peggy plus", la scheda audio "Maestro Pro", nonché la "Melody"). Il miglior commento al panorama dell'informatica di consumo odierno è il silenzio. Tanto più che le riviste per PC, o peggio quelle che si dichiarano di Informatica in generale, non parlando MAI di Amiga ne danno la peggiore immagine, e questo non credo sia un caso. Così come penso non sia
un semplice "declino economico" la scomparsa di "Amiga Magazine": forse certe riviste dello stesso gruppo editoriale vendono molte meno copie della testata defunta. Adesso che acquisto Enigma Amiga Run (perché una volta si chiamava "Enigma" e basta?) la trovo a volte utile, specialmente per quanto riguarda gli articoli dedicati al midi che sono riapparsi dopo il rilascio di "Bars&Pipes pro" nel CD, anche se finché sarà in edicola non farò l'abbonamento.
Credo infatti che la decisione di sparire dalle edicole porterà lentamente al declino: certamente il numero dei lettori non potrà certamente incrementarsi visto che

se una persona non è abbonata non potrà in alcun modo acquistare un numero di EAR, e piano piano qualcuno non rinnoverà più il suo abbonamento, magari costretto dall'inefficienza del servizio postale, dal quale voi dipenderete totalmente. Se potete investite di più sulla qualità del contenuto dei EAR, e vedrete che i lettori aumenteranno: non crediate infatti che tutti quelli che hanno ed usano Amiga acquistino la vostra rivista, molti comprano solo CU o Amiga Format e si tengono in contatto attraverso internet, altri non acquistano riviste. Se necessario aumentate il prezzo, credo che una persona non vada in rovina spendendo 5-10.000 in più al mese per la "prima (ed unica) rivista italiana dedicata all'Amiga", considerando poi quanti soldi vengono BUTTATI via nell'aggiornare i PC o peggio nell'acquisto di altre riviste di informatica che non sono altro che dei cataloghi (come è stato detto in Enigma stessa). Se qualcuno non la acquistasse per il prezzo a suo dire elevato, vuol dire che non è abbastanza convinto e sarebbe migrato a breve termine verso il sistema dell'ormai "padrone" Micromorbida insieme alle altre pecore. Non sarei d'accordo neppure a rilasciare EAR solo su CD: come si farebbe a portare il computer al mare oppure al letto la sera prima di addormentarsi? Sul futuro di Amiga, purtroppo, non posso essere altro che pessimista: credo che Gateway nella migliore delle ipotesi, temporeggi per strizzare tutto quel (poco) che è rimasto. Non viene investito più alcunché (e mai lo
é stato), vengono date licenze e basta (perché non vi è niente da rimettere) e si ripuliscono i magazzini. L'unico dato di fatto dall'epoca del fallimento Commodore è l'annuncio che il futuro di Amiga potrebbe risiedere in una finestra di windows, e per chiudere in bellezza l'altra notizia che il PowerPc non verrà preso in considerazione da Amiga Inc. (ho appena comprato una PowerUp 040/40-604/233 per il mio 4000). Questo è il ringraziamento per tutti quelli che hanno creduto (e credono ancora come me, finché sarà possibile), in questa macchina.

La rivista di cui parli si chiamava effettivamente "Enigma". Il fatto che ti ponga questa domanda mi tranquillizza. Probabilmente non hai mai preso in mano un numero di Enigma limitandoti a qualche "sporadico aquisto" della testata negli anni fortunati della Blue Ribbon. Sarà il tono informale dei nostri articoli, sarà la nostra politica votata al disprezzo per le piattaforme di un mercato che ci vogliono imporre, sarà la

AG-Computer SAS

DISTRIBUTORE AMIGA UNICO PER LA SICILIA

Tel. (0922) 21954 - Fax 27805

Via Plebis Rea, 25 a/b - AGRIGENTO

http://www.mediatel.it/az_ass/agcomp/agcomp.htm

E-MAIL: agcomp@mediatel.it

AMIGA 1200 + software in bundle 720.000

AMIGA 1200 Tower ..... telefonare

SCHEDE ACCELERATRICI

CYBERSTORM II x AMIGA 4000 CPU 68060 50 Mhz..... 1.000.000
BLIZZARD 2040 x AMIGA 2000 CPU 68040 25 Mhz 600.000
SCSI x BLIZZARD - SCSI x CYBERSTORM 150.000

SCHEDE VIDEO

CYBERVISION 64-3D (4Mb Ram)..... 370.000
SCANDOUBLER x Cybervision 64-3D 150.000
GRAFFITI acceleratore grafico Amiga..... 150.000

PROGRAMMI AMIGA

PC-TASK 4.3 (Emulatore MS-DOS x AMIGA) 120.000
PC X EMULATORE (Emul. MS-DOS) 120.000
FUSION emulatore Macintosh x Amiga 130.000
GOLMANAGER (Totogol - stampa su schedine)..... 69.000
MAXXON CINEMA 4D pro..... 490.000
TURBO PRINT 6.0 italiano 150.000
SCAN QUIX 3.8 italiano 175.000
CD AMYRESOURCE..... 28.000

POWER UP per tutti!!

BLIZZARD POWER PC 603e 175 Mhz (per 68030/50) 720.000
BLIZZARD POWER PC 603e 200 Mhz (per 68040/25 o 68060/50) 1.00.000
BLIZZARD POWER PC 603e 175 Mhz con CPU 68030/50 ..... 870.000
BLIZZARD POWER PC 603e 200 Mhz con CPU 68040/25..... 1.130.000
BLIZZARD POWER PC 603e 200 Mhz con CPU 68040/40..... 1.210.000
BLIZZARD POWER PC 603e 200 Mhz con CPU 68060/50..... 1.640.000
CYBERSTORM POWER PC 604e 150 Mhz (per 68040/25 o 68060/50) 1.280.000
CYBERSTORM POWER PC 604e 180 Mhz (per 68040/25 o 68060/50) 1.430.000
CYBERSTORM POWER PC 604e 200 Mhz (per 68040/25 o 68060/50) 1.650.000
CYBERSTORM POWER PC 604e 150 Mhz con CPU 68040/25..... 1.370.000
CYBERSTORM POWER PC 604e 150 Mhz con CPU 68040/40..... 1.440.000
CYBERSTORM POWER PC 604e 150 Mhz con CPU 68060/50..... 1.880.000
CYBERSTORM POWER PC 604e 180 Mhz con CPU 68040/25..... 1.540.000
CYBERSTORM POWER PC 604e 180 Mhz con CPU 68040/40..... 1.630.000
CYBERSTORM POWER PC 604e 180 Mhz con CPU 68060/50..... 2.050.000
CYBERSTORM POWER PC 604e 200 Mhz con CPU 68040/25..... 1.780.000
CYBERSTORM POWER PC 604e 200 Mhz con CPU 68040/40..... 1.840.000
CYBERSTORM POWER PC 604e 200 Mhz con CPU 68060/50..... 2.270.000

HARD DISK FUJITSU
3 ANNI DI GARANZIA
1,6 GB - £.340.000
2,6 GB - £.399.000
4,3 GB - £.460.000

ALTRO HARDWARE

CASABLANCA HD 9,0 Gb - Mont. Video non lin. .. 7.675.000
MICRONIK PLUS Genlock professionale 720.000
JOMEGA ZIP - SCSI con cartuccia..... 390.000
INFINITIV TOWER x Amiga 1200..... 320.000
ADATTATORE TASTIERA PC x AMIGA 1200 .....100.000
INTERF. DUAL HD+CD ROM x AMIGA 1200 ..... 40.000
MIDI INTERFACCIA + 2 CAVI 70.000
CAVO PER HD interno da 3" e 1/2..... 25.000
DRIVE INTERNO PER AMIGA 500/600/1200 ..... 90.000
DRIVE INTERNO HD PER AMIGA 1200/4000 ..... 180.000
ALIMENTATORE PER AMIGA 500/600/1200 ..... 85.000
ALIMENTATORE potenziato 200W x 500/600/1200 .. 100.000
ROM 3.1 x AMIGA 150.000
MODEM/FAX 33.600 + SOFTWARE 225.000

I PREZZI SONO IVA INCLUSA E POSSONO VARIARE SENZA PREAVVISO

grafica by StudioMedia - agrigento

nostra indipendenza da altre testate del gruppo editoriale (dimenticavo la G. R. Edizioni un tempo editrice di PCWindows, PCGame Parade e OS/2 Magazine si dedica da più di un anno alla pubblicazione della sola Enigma Amiga Run), sarà la nostra testardaggine a tenerci a galla? La testata di cui parli non c'é più. Perché? Non sta a me analizzare il perché di un fallimento. Apprezzavo Amiga Magazine, apprezzavo alcuni dei suoi collaboratori (non certo quelli che sparlavano per pagine e pagine di BeOS e altre cose che nulla centrano con Amiga). Ma ora quella rivista non c'é più e quindi ti devi conformare con l'anticonformismo della nostra testata che seppur in modo "informale" ti tiene sempre informato (che gioco di parole...). Dalle tue osservazioni direi che è parecchio che non vedi una copia di Ear visto che negli ultimi mesi abbiamo recensito tutto l'hardware in circolazione. Quando qualche prodotto non arriva sulle nostre pagine il perché è da ricercarsi nel mancato supporto da parte del produttore dell'hardware in oggetto. Nei limiti del possibile i nostri collaboratori acquistano l'hardware che recensiscono se non c'é stata una prova della scheda Peggy è semplicemente perché la scheda non è arrivata in redazione.

Parli di investire più sul contenuto della rivista. Vorrei farti notare che l'utlimo numero di EAR consta di ben 352K di articoli (un libro) e probabilmente il numero che hai tra le mani (sempre se sei andato a fare uno sporadico acquisto in edicola) supererà i 400K di testo. Tieni presente che quando la rivista aveva 80 pagine raramente si superavano i 300K di testo. Come abbiamo fatto? Riducendo il corpo (prima era 10 poi 9 ed ora 8 punti) riducendo l'interlinea degli articoli, riducendo le foto in numero e dimensione, riducendo al minimo gli elementi grafici non utili. Tutto questo è Enigma Amiga Run la testata che malgrado la sua informalità e malgrado l'assenza di qualche guru "autocelebrato" è ancora in edicola seppur per poco. Sarai la trentesima persona che nella mia seppur breve carriera (10 anni di EAR non sono poi tanti) viene ad insegnarmi il mio mestiere con suggerimenti un po' superficiali.

Aumentare la qualità.. dici.. ed in che modo? L'impaginazione risulta molto migliore rispetto ad altre riviste più blasonate, i contenuti ci sono, il software sul CdROM è sempre all'altezza, il prezzo è invariato da 3 anni, la tiratura è sempre di 12.000 copie malgrado un venduto che raramente supera le 3000 copie.... In che modo migliorare la qualità? Se prendi in mano il numero di Enigma Amiga Run del Luglio del 1995 troverai meno articoli di questo numero di settembre malgrado 16 pagine in meno.

Un aumento di 5.000 lire o peggio 10.000 lire a numero vorrebbe dire un incremento modesto per le nostre finanze perché quando alzi i prezzi al pubblicoo devi fare i conti con chi si prende il 31% del prezzo di copertina (il distributore) e con l'erario che visto l'aumento di prezzo aumenta il tuo guadagno presunto e quindi ti manda in rovina. Credimi alzando il prezzo di copertina si penalizzano solo i lettori e l'editore non riceve nessun guadagno.

Probabilmente il tuo sfogo è dovuto alla situazione non certo rosea del mondo Amiga. L'acquisto della PowerUP sarà stato oneroso. Ma per questo non ti devi abbattere.. qualche cosa si sta muovendo e malgrado il mio personale scetticismo una terza via per gli utenti amiga c'é. Non si tratta di migrare ad altre piattaforme, non si tratta di trastullarsi con software ai limiti della inutilità. Si tratta di produrre sul serio con i mezzi a disposizione che seppur non paragonabili a quelli di "altre piattaforme" ci sono e costano un terzo. Ma quanto software originale c'é nella tua bacheca? Ed in quella di ogni amighista medio? Certo i prodotti non sono reperibili, certo i produttori a volte ti tirano imboscate paurose (sto parlando proprio della Blue Ribbon) facendoti acquistare a caro prezzo software che dopo qualche tempo regalano alla rivista di turno o peggio pubblicano sulla rete, ma la colpa della scomparsa di questa piattaforma non è proprio tutta dei colletti bianchi americani o tedeschi. Un po' di colpa è anche nostra (e mi metto in prima fila).

Michele Iurillo (yuri@skylink.it)

Computer Valley e Motorola

Ciao Yuri,
sono Giovanni da Catania. Devo innazitutto darti una buona notizia. Avevo scritto tempo fa a Computer Valley, il settimanale di informatica annesso al quotidiano Repubblica, per protestare contro un lettore di quel settimanale che aveva screditato l'Amiga con affermazioni incompetenti e gratuite. Ebbene, non solo C. Valley ha pubblicato la mia lettera (nella quale elencavo le potenzialità e le applicazioni di Amiga in svariati settori e parlavo dei PPc 603 e 604 delle PowerUP), ma ha anche dedicato un piccolo articolo sul num.35 dell'11 giugno (la mia lettera è stata invece pubblicata sul num.22 del 12/03)nel quale, devo dire, hanno parlato molto bene dell'Amiga, della comunità Amiga e della Phase5, anche se, come era prevedibile, con poche righe. Volevo inoltre chiedere il tuo parere su una notizia che ho appreso dal canale #AmIrc. Alcuni amighisti avevano visitato un sito (http://arco.met.fu-berlin.de/~bbogic/ppc) ed avevano letto (come feci poi io stesso)che Motorola non ha più intenzione di produrre processori PPc 603e. E che i 604e sarebbero stati prodotti dal modello a 233 mhz in su. In conseguenza la Phase5 avrebbe deciso di produrre le Cyberstorm con il 604e 233mhz e non più quelle con velocità di clock inferiore, e di impiantare il potente PPc G3 su nuove schede senza processore 68000, perfettamente emulato dal G3. In questo modo le schede acceleratrici sarebbero più potenti e meno costose! Sogno o realtà? Una voce di blizzard con G3 mi è giunta anche da WG Computer, il nuovo rivenditore Amiga.
Un saluto affettuoso,

Giovanni Corradi (ekvdc@tin.it)

Anche senza essere un frequentatore di IRC (lo trovo noioso anche se capisco la sua utilità) ho appreso questa notizia. Non la commento perché non ho abbastanza elementi per farlo. Da buon giornalista etico e non etilico preferisco aspettare ancora qualche conferma non tanto dalla Motorola ma bensì dalla stessa Phase5. Certo sarebbe bello... Complimenti per la tua tenacia dimostrata nel "caso" Computer Valley.

Michele Iurillo (yuri@skylink.it)

Risposta Flash!

Mi sto avvicinando ai newsgroup utilizzando FFNew. Su alcuni newsgroups ho ADR scaricato delle pic ma non so come accedervi se non le salvo a parte. Sai ADR come si possono vedere? Grazie.....

FFNews (come ogni altro newsreader) gestisce gli attach dei messaggi nel formato MIME. Quando scarichi un messaggio FFNews mostra l'elenco degli attach in una finestra in alto a destra. Puoi salvare i files a parte, cliccando sul tasto apposito (save). Se vuoi vederle senza salvarle a parte, FFNews utilizza il Multiview (e quindi i datatype) per decodificare immagini e suoni, quindi assicurati di avere quelli appositi (generlamente gif o jpeg per le immagini e wav per i campioni sonori) in Classes:datatypes e devs:datatypes, oltre ad avere il Multiview in Sys:utilities, come da installazione standard.

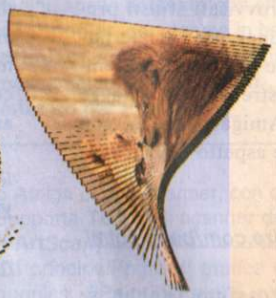
Giorgio Signori (yurex@tin.it)

X-DVE

extended digital video effects generator

Fantastici effetti di transizione 2D, 3D per video multimedia e produzioni professionali

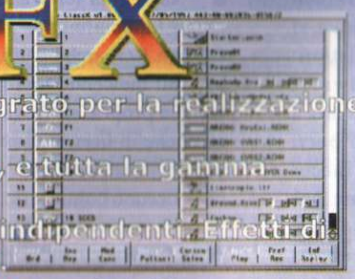
- Nuova versione, ancora piu' **Potente** e Veloce.
- Supporto **CyberGraphics**, Picasso96 e sistema di montaggio **DraCO**.
- Centinaia di **Effetti** in dotazione e Personalizzabili.
- Movimenti Multipli e completamente **Asincroni**.
- **Ambiente Integrato** per creazione, Editing e Produzione video.
- Massima **Stabilita'** d'uso.



FontMachine 3

- **Nuova versione**: maggiore flessibilita' e potenza.
- Compatibilita' totale con CyberGraphics e **DraCO**.
- Generatore di **Tessiture** Integrato con ottimizzazione della palette.
- Vasta biblioteca di tessiture e **Font pronti** all'uso.
- Gestione tessiture AnimBrush per realizzare **Testi Animati** per Titolazione e **Pagine WEB**.
- Salvataggio in formato Amiga ColorFont, Anim5 e AnimGif per la massima **compatibilita'**.
- Elaborazione dei font con **dodici** diversi **operatori** grafici.

VideoFX



- La VideoProduzione **Facile**. Ambiente integrato per la realizzazione di titoli ed **effetti** in **Tempo Reale**.
- Pilotaggio diretto per genlock GVP **G-Lock**, e tutta la gamma **Electronic Design**.
- Effetti **Audio** con uscita su 4 canali stereo indipendenti. Effetti di animazione con **Video**/Audio **sincronizzati**.
- Vasta biblioteca effetti VFX Genlock e **Mixer** con tendine animate.
- Registrazione e **Playback** effetti per produzioni **off-line**.
- Distribuito anche in **versione CD** con piu' di 400 effetti pronti.

ClassX

ClassX Development Italia
Via Francesca, 463 - I-56030
Montecalvoli (PI)
Tel. 0587 749206 - Fax. 0587 749206
HomePage: www.l.pisoft.it/~classx

L. 299.000

L. 126.000

L. 169.000

L. 99.000

L. 165.00

L. 99.000

*prezzi IVA 20% esclusa

Desidero ricevere maggiori informazioni sui vostri prodotti e, in caso di acquisto, posso favorire del 10% di sconto.

Nome.....
Cognome.....
Indirizzo.....
.....
.....
Tel.....
EMail.....

Ritagliare e spedire a ClassX - via Francesca 463 - 56030 Montecalvoli (PI)

Novità dal mondo Amiga

a cura di ***Nicola Morocutti*** *e* ***Giorgio Signori***

Di pazzi a questo mondo ce ne sono tanti però quelli della **Randomize** li battono tutti. Questi distributori americani di software ed hardware Amiga si sono improvvisati stilisti presentando una collezione per l'estate targata Amiga. Pensate che bello, potremmo andare sulle nostre assolate spiagge con boxer targati Amiga e giocare con palloni dal familiare aspetto della nostra amata Boing Ball.

http://www.randomize.com/beach.html

Durante il prossimo (anche se quando leggerete queste righe sarà solo un lontano ricordo) **AmiWest Expò** si terrà un importantissima conferenza con alcuni tra i principali volti della scena amighista. La conferenza dibattito sarà trasmessa su IRC rendendo possibile a tutti gli amighisti la partecipazione. Chiaramente vi terremo informati sugli sviluppi più interessanti di questa tavola rotonda di dimensioni mondiali anche se con nomi come: Carl Sassenrath, Allan Havemose e Bill McEvan di Amiga Inc, Kermin Woodal (che parlerà di Image FX e Aladdin 4D), Paul Nolan padre di Photogenics NG, Holgen Kruse creatore di Miami, Chris Aldi della Finale Development e tanti altri le novità saranno veramente interessantissime. Per maggiori informazioni:

http://www.web.wt.net/~gpeake/amiwest.html

Aria di novità anche tra le pagine di Enigma, sono state create a furor di popolo due nuove rubriche all'interno della nostra testata. La prima (al momento senza un nome preciso) sarà curata da Giorgio Signori (con la consulenza di tutta la redazione) e si occuperà dei problemi tecnici dei lettori. Per qualsiasi problema hardware, software o di altra natura saremo a vostra disposizione per tentare di porvi rimedio. Nelle vostre richieste raccomandiamo la massima precisione per permetterci di individuare e risolvere meglio i problemi. La seconda rubrica farà la propria comparsa solo su CD e sarà il richiestissimo compro/vendo. Sarà curata dal sottoscritto (Nicola Morocutti) e permetterà a tutti i lettori di usufruire di un utilissimo mercatino amighista. Sarà redatta sia in HTML che in Amigaguide per permetterne a tutti la consultazione. Entrambe le rubriche aspettano le vostre lettere per cominciare:

Rubrica tecnica: ***Giorgio Signori,***
yurex@tin.it
Mercatino: ***Nicola Morocutti,***
n.morocutti@bassano.nettuno.it

Cose grosse stanno accadendo nel mondo delle riviste on-line per Amiga. La fusione annunciata anche lo scorso mese, tra Amiga On Line, Amiga Blast ed AmiWorld sta finalmente per concretizzarsi (anzi quando leggerete queste righe probabilmente la nuova "creatura" sarà già tra noi) e i baldi autori hanno ben pensato di indire un concorso a premi per trovare un valido nome alla nuova testata. Quindi se avete in mente un nome in inglese azzeccatissimo per la nuova creatura provate a comunicarlo a Paolo Pettinato (direttore di AmiWorld) e potreste essere uno dei fortunati vincitori di un CD della serie "European" di AmyResource, due CD di AmyResource (si tratta dell'ultimo numero che vedrà la luce a Pianeta Amiga) e probabilmente anche di qualche gioco (si vocifera OloFight e Traumazero). Datevi da fare sostenendo questa importante iniziativa, mandate le vostre proposte a:

paulpetty@iname.com

Pare che dovremo definitivamente salutare anche un'altra società che da tanti anni serviva fedelmente gli amighisti (specialmente gli americani). La **Oregon Research** ha ufficialmente chiuso i battenti indicendo una grandissima vendita delle proprie scorte (software, hardware ed anche di licenze e sorgenti di programmi). Se siete interessati a qualche acquisto oltre oceano contattate:

http://www.orres.com

Se volete avere una precisa idea di quello che è successo al recente World of Amiga di Londra, non fatevi sfuggire la videocassetta prodotta dalla testata americana **Amazing Computing/Amiga**. Attraverso le riprese effettuate da Don Hicks (direttore della testata) direttamente tra gli stand della due giorni londinese, potremo gustare i volti e le novità di quello che è stato l'evento assoluto per la comunità Amiga mondiale. Il prezzo dovrebbe aggirarsi intorno ai 40 dollari e tenete presente che la cassetta sarà solo NTSC. Per ulteriori informazioni o ordini:

http://www.pimpub.com

La **Haage&Partner** rinvigorita dall'accordo storico con Phase 5 ha deciso di aggiornare il proprio sito web introducendo nuove ed interessantissime sezioni. In PPCWorld, troveremo tutto ciò che riguarda la nuova evoluzione di Amiga con liste di nuovi programmi in arrivo ed indiscrezioni e novità. In NetWorld troveremo tutte le novità riguardanti il Web e le applicazioni per Amiga (browser, Java, mailer, ecc...). Ultima, ma non certo meno importante, è VideoWorld una sezione completamente dedicata ai programmi per DTV, in queste pagine troveremo tutto l'ottimo software della italianissima Class X (XDVE 3.0, Video FX e Fontmachine) comprese le news ed eventuali aggiornamenti. Provate a farci un giro...

www.haage-partner.com/ppcworld_e.htm
www.haage-partner.com/networld_e.htm
www.haage-partner.com/videoworld_e.htm

E' nato da poco un nuovo motore di ricerca completamente italiano si chiama **Jumbolist** e promette di concentrarsi principalmente sui siti italiani. E' raggiungibile all'indirizzo:

http://www.jumbolist.com

La potenza del PPC sta contagiando sempre più programmatori, i primi ad accorgersi dei benefici portati dalla velocità delle schede PowerUP

sono stati i programmatori degli emulatori. Così dopo la promessa di Fusion e PCx in versione PPC e l'uscita di MAME PPC e FRODO PPC in questi giorni sono arrivati un nuovo emulatore Megadrive, uno per Master System ed uno per Gameboy. Inoltre sul fronte dei 68K segnalo MySNES primissima versione di un emulatore SNES che fa già girare (senza sonoro) Super Mario World e Zelda. Già che siamo in tema segnalo anche l'ottimo sito italiano **The Italian Emulator Palace** che presenta una sezione dedicata escusivamente ad Amiga che segnala le ultimissime novità e permette di scaricare direttamente gli emulatori.

http://volftp.tin.it/ludus/iep/amiga

Dovrebbe già essere disponibile quando leggerete queste righe la versione 2.0 di **NetConnect** il pacchetto pensato per il navigatore amighista che comprende tutti i programmi necessari per la Rete. Le novità principali riguardano Genesis nuova versione di AmiTCP che presenta interessanti caratteristiche come il "wizard" che permette di configurare molto semplicemente lo stack ed il supporto per il multi-utente. Nuova entrata è anche X-Arc un programma che è stato definito il WinZip per Amiga, molto comodo e facile da usare. Troveremo inoltre Contact Manager un'agenda elettronica che archivierà tutti i nostri indirizzi e-mail, www ed ftp per poterli poi utilizzare con i rispettivi programmi. Oltre a tutte queste novità ritroveremo tutti gli altri programmi della versione 1 ovviamente aggiornati.

La **Cloanto** torna a far parlare di sé con una lettera aperta indirizzata alla comunità amighista dove risponde ad alcune frequenti domande che venivano rivolte dagli utenti circa il supporto PPC. Ecco la traduzione della loro lettera aperta:

"Da molto tempo ci siamo resi conto, grazie alle mail dei nostri clienti e attraverso i newsgroup, di alcuni dubbi riguardo i nostri prodotti per Amiga ed i nostri progetti. Abbiamo sempre risposto direttamente alle domande che ci venivano poste, però ora sentiamo il bisogno di dare una risposta più generale alle questioni più generali.
Non ci sono dubbi che la domanda più frequente riguardi i nostri piani per il PowerPC su Amiga. L'anno scorso quando rilasciammo la versione PPC della libreria blitter per Personal Paint eravamo molto onorati di essere tra i

FRACTAL MINDS

di Marco Köhler
Via Principe Eugenio 23 - 00185 Roma
Tel/Fax 06 - 4457035
Hot-line: 0335-8217341

Visitate il nostro sito su Internet: www.fractalminds.it
email: info@fractalminds.it - technet@fractalminds.it
Notizie, download file, FAQ e .. molto altro!!

Versione 4.2 Pro CD — **Lit. 572**
Ultima release del pacchetto di modellazione e animazione 3D, che da questa versione viene rilasciata su Cd-Rom.
Col programma principale vengono rilasciati i programmi: MagicLink, MainActor, CineView, CyberAmi, etc...

Versione 6.01 — **Lit. 170**
Ottenete stampe di alta qualità e a grande velocità col vostro Amiga. Oltre al programma principale sono presenti:
- **Il nuovo Graphic-Publisher**, col quale potrete aggiungere alle vostre immagini, anche del **testo** con effetti speciali!
- **Il nuovo TurboSpooler**, per stampe in background.
- **Il PhotoOptimizer** analizza l'immagine da stampare e ottimizza automaticamente tutti i parametri.
- **Codice ottimizzato per PowerPC**

TRUEMATCH

SCANQUIX **Versione 3.8** — **Lit. 176**

Dotate il vostro Amiga di uno scanner, con questo stupefacente programma! (Supporta **TUTTI** gli scanner delle marche **Epson, Hp, Paragon e ArtScan**)
Interfaccia per i principali pgm di grafica (AdPro, Image F/x, XiPaint, Photogenics, PPaint, DPaintV, etc...) e possibilità di esportare le immagini direttamente in **TurboPrint**!

MakeCD **Versione 3.1 TAO / DAO** — **Lit. 110 / 150**
Masterizzate i vostri CD con facilità! Supporta tutti i masterizzatori più diffusi (elenco completo sul sito WEB). Facile da usare e molto stabile.

A tutti gli acquirenti di merce per almeno lit.150.000, in omaggio Maxon Cinema 4D versione 2.1 PRO (68020 senza manuale)

LISTINO PREZZI *(per 1000 - Iva 20% inclusa)*

MAXON CINEMA 4D PRO Vers. 4.2 CD (Agg. da vers.3.1)	Lit. 176
MAXON CINEMA 4D PRO Vers. 4.2 CD (Agg. da vers.2.1)	Lit. 280
MAXON CINEMA FONT - WORLD - TREE	Lit. 88
CINEMA SUITE (FONT+WORLD+TREE)	Lit. 218
CINEMA GRAPHIC PLUS FULL (CINEMA 4.2 Full + SUITE)	Lit. 716
CINEMA GRAPHIC PLUS AGG. (CINEMA 4.2 Agg. + SUITE)	Lit. 338
MAGIC LINK (Convertitore di formati grafici 3D)	Lit. 89
AGG.TURBO PRINT 6.01 (da vers. 4.1)	Lit. 125
AGG.TURBO PRINT 6.01 (da vers. 5.02)	Lit. 90
MOTHER'S LITTLE HELPER per IMAGINE	Lit. 90
25 ENHANCER MACRO per LIGHTWAVE	Lit. 95
X-DVE Versione 2.6	Lit. 360
POWER TITLER	Lit. 152

CD-ROM DISPONIBILI

AMYRESOURCE Voll. Da 0 a 7	Lit. 24/28
ERIC SCHWARZ CD	Lit. 51

HARDWARE

TowerHawk RBM per Amiga 1200 e 4000 (con alimentatore, adattatore tastiera e scheda figlia)	Lit. 880/780
TOPOLINO (interfaccia per Mouse PC)	Lit. 60
2SWITCH (Interruttore elettronico attivo, che permette la condivisione di Mouse, Tastiera e Monitor tra un PC e un Amiga)	Lit. 290
TELMEX EASY CD-ROM 12X su PCMCIA per A1200	Lit. 440
Scanner Epson GT 8500 SCSI + ScanQuix3	Lit. 1.170
Cavo parallelo per Scanner Amiga	Lit. 50

primi a programmare qualcosa per Amiga PPC. Da allora non abbiamo intrapreso il porting di nessuno dei nostri programmi su PPC. Questo è dovuto al fatto che convertire programmi complessi come Personal Paint, per esempio, non è solo una questione di ricompilare il sorgente, o almeno non è così con gli strumenti di sviluppo di cui disponiamo e con le librerie PowerPC. Pianifichiamo di fare un porting completo per Personal Paint 8, che è stato creato con una maggiore "portabilità" di codice, sempre che il PowerPC sia accettato e ufficializzato come una piattaforma ufficiale di sviluppo di Amiga. Se appariranno dei programmi in grado di effettuare il porting di Personal Paint su PowerPC utilizzando il codice sorgente della versione 68k potremmo addirittura decidere di creare una versione PPC di Personal Paint 7.x

Un altro punto ricorrente è l'incompatibilità della nostra libreria PPC/Blitter con le ultime versioni delle schede PowerUp. Questa libreria era stata testata sia da noi che dai produttori delle schede (che oltretutto erano a conoscenza dei nostri piani di sviluppo) e funzionava perfettamente. Però dopo la pubblicazione della libreria con la versione 7.1CD di Personal Paint le schede PowerUp hanno subito delle modifiche che le rendono attualmente incompatibili con parte del software già esistente, compresa la nostra libreria. Abbiamo cambiato il codice due volte e rilasciato su Aminet, nella directory biz/cloan, gli aggiornamenti, oltretutto abbiamo anche inviato ai creatori delle schede il nostro codice, ma viste le continue incompatibilità non riteniamo giustificato il continuo sviluppo di questa libreria considerando anche le modeste performances in termini di velocità. Per risolvere il problema consigliamo di utilizzare le librerie per 68k (che sono usate di default dal programma). In alcuni test che abbiamo condotto su un Amiga con PPC e 060, la libreria per 68060 è solo del 10% più lenta di quella per Power PC. E' anche da considerare che i sistemi Amiga basati su PowerPC potranno esprimere le loro vere potenzialità solo con una nuova versione di Amiga OS nativa PowerPC e con applicazioni scritte e compilate solo per PowerPC. Prima che questo si verifichi, ed almeno che non divengano disponibili nuove e potenti applicazioni per PowerPC che girino considerevolmente più veloci che sotto un 68k vero o emulato, il nostro consiglio rimane di usare sistemi basati su 68060, oppure di affidarsi all'emulazione.

Non è un segreto che grazie al raddoppio delle prestazioni delle CPU dei PC ogni 18 mesi, ora Amiga è emulabile abbastanza bene dagli altri sistemi. In alcuni casi, che comunque aumenteranno rapidamente durante il tempo, gli Amiga emulati sono già più veloci e/o più economici dei modelli reali. Qualunque sarà il nuovo Amiga, sia esso basato o meno su PPC o su altre (non-68k) CPU, servirà un emulatore per far girare l'odierno Amiga OS e le vecchie applicazioni (quello che AI ha definito "Classic Amiga"). Noi pianifichiamo di continuare il supporto dell'emulazione Amiga e di altri mezzi per integrare il "Classic Amiga" con altre piattaforme, come abbiamo già fatto, con successo, con il nostro Amiga Forever.

Continueremo anche ad investire su Amiga, concentrando i nostri sforzi su una piattaforma ufficiale, piuttosto che supportare una o l'altra CPU. In ogni caso produrremo nuovi prodotti per Amiga entro la fine dell'anno.

Questi sono tempi duri per gli sviluppatori di software commerciale per Amiga: le vendite sono basse, e l'incertezza del futuro non è mai stata così alta visto che non sappiamo nemmeno quale sarà il nuovo Amiga OS su cui avremo da scrivere il nostro software. Speriamo di aver avuto una chance per chiarire alcuni dubbi riguardo il nostro futuro, e ringraziamo tutti gli utenti per la loro pazienza ed il continuo supporto. Sembra che ora sia venuto il nostro turno di essere pazienti e di aspettare per vedere cosa ci porterà il futuro. "

Per ulteriori informazioni su questi argomenti:

www.cloanto.com/amiga/faq.html
www.cloanto.com/amiga/forever/emulation_good_bad.html

Emulatori PowerPC

*di **Giorgio Signori***

La potenza del PPC non passa inosservata nemmeno nel campo dell'emulazione, gli emulatori per PPC fioccano, e sono come prevedibile velocissimi. Oltre all'annunciato FusionPPC (per il quale si dovrà aspettare ancora, purtroppo), sono già disponibil gli emulatori per GameBoy (VirtualGameBoyPPC), GameGear e MasterSystem (MasterGearPPC), Nes e Colecovision e Megadrive (MESS), arcade (Multiple Arcade Machine Emulator), SuperNES (Snes9x, disponbile per 68k, dovrebbe esserlo per PPC quando leggerete queste righe), Commodore64 (FrodoPPC). E' anche disponibile UAE PPC, per chi vuole far girare i vecchi giochi per 500 in una finestra del WB! Purtroppo, essendo molti di questi dei porting al momento privi di ottimizzazioni, le richieste hardware in termini di memoria e/o scheda grafica sono ancora molto elevate. Ritorneremo sul tema degli emulatori per 68k e PPC in uno dei prossimi numeri, perciò restate sintonizzati!

Miami DeLuxe

*di **Giorgio Signori***

Sono state finalmente annunciate le specifiche di Miami DeLuxe, che dovrebbe essere già disponibile mentre leggete queste righe. Il nuovo Miami (che non è destinato all'utente medio che usa Miami per collegarsi ad Internet), può vantare caratteristiche davvero incredibili per chi si trova a lavorare in rete. L'innovazione principale è la presenza di un daemon Socks (dopo il primo passo fatto da Miami 3) che permetterà all'Amiga di fare da proxy socks ad altre macchine, oltre al supporto per IP multipli. Manca un pppD (un server PPP), ma non è detto che già dalla prossima versione di Miami Deluxe sarà presente anche questo.

The Italian Gathering 98

Anche quest'anno l'appuntamento settembrino con la scena (purtroppo non solo Amiga, come lo Spoletium) sarà il TIG, che si svolgerà il 11-14 Settembre a Pescara, presso il Teatro D'Annunzio. L'entrata sarà gratuita, quindi consgliamo a tutti gli amighisti in zona di parteciparvi, per aumentare la presenza di Amiga durante l'evento. Anche quest'anno, durante il TIG, verrà nominato il "best Italian scener of the year", tra i candidati nella discussa lista per le nomination troviamo, oltre al solito Paolo d'Urso anche Patrizio Casalengo (main editor della diskmag Planet) e Stile9, uno dei più giovani grafici italiani. Per maggiori informazioni è possibile visitare la pagina all'URL:

http://www.metro.it/tig98

JASA communications s.r.l.

pubblicità & comunicazione

50053 Empoli-Via Ponzano,135/a
Tel. 0571/924941--Fax0571/922742
Info on line - JARES 0337/682848
WWW.jasa.it - e-mail: jasa@pn.itnet.it

Visitatori: biglietto ingresso Lit. 10.000

Orario apertura al Pubblico: Sabato 10,00-22,30 = Domenica 09,00-20,00

VI INVITA A PARTECIPARE ALL'EDIZIONE '98 DI:

Pianeta '98

AMIGA®

2° Mostra mercato riservata alla Piattaforma Amiga

PALAESPOSIZIONI-EMPOLI (FI) - 26/27 SETTEMBRE 1998

valido anche fotocopia

PRENOTA IL TUO PIANETA

Tutti coloro che spediranno,entro il 15/9/98,compilato e firmato il presente coupon alla JASA Communications Via Ponzano 135/a 50053 EMPOLI (FI)

all'ingresso della mostra riceveranno GRATIS una SPILLA IN ARGENTO

appositamente creata per l'occasione

Cognome e Nome _____

Via _____ **Cap** _____ **Città** _____

Tel. _____ **e-mail** _____

Il sottoscritto in esecuzione della legge 675/96 (Legge per la tutela del trattamento dei dati personali)fornisce il suo consenso al trattamento dei propri dati personali,direttamente o anche attraverso terzi,oltre che per l'integrale esecuzione della presente offerta o per ottemperare agli obblighi di legge,anche per le seguenti finalità: -elaborazione studi o ricerche statistiche e d i mercato,inviare materiale pubblicitario o informativo,inviare informazioni commerciali.I dati forniti potranno essere resi in forma anonima o cancellati su semplice richiesta scritta.

Firma _____

Cade tra le nostre braccia il software 3D più atteso e corteggiato dell'anno. Alla faccia di chi ha il coraggio di pensare che in Italia siamo capaci solo di fare gli spaghetti...

TORNADO 3D v1.5: Una rivoluzione nel 3D... tutta italiana

di **Maurizio Bonomi** (bonomi@skylink.it)

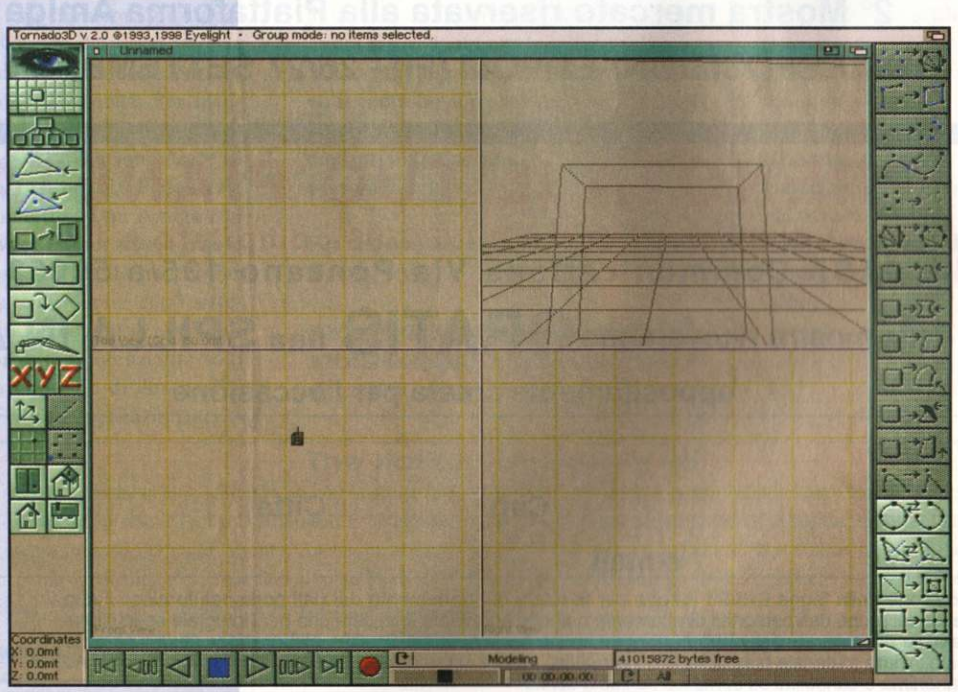
Dopo qualche mese di attesa, siamo riusciti ad ottenere una copia di questo importante software "made in Italy" che irrompe in un settore dove l'America (e anche la Germania) hanno sempre dominato: il 3D. Tornado 3D rappresenta una sorta di condensato dei desideri espressi dalla maggior parte dei grafici "tridimensionali" che fanno uso di piattaforme Amiga. Il confronto con la concorrenza (dove i nostri migliori programmi sono inevitabilmente migrati) ha creato una sorta di gap tecnologico tra Amiga e il resto del regno informatico. Il brutto è che ciò è avvenuto in un campo dove Amiga ha sempre "detto la sua" in maniera forte e decisa. La prima apparizione di Tornado 3D risale all'anno 1996, durante l'IPISA, dove Massimiliano Marras (l'autore) ha deliziato gli occhi e le orecchie dei partecipanti con le prime convincenti e avvincenti preview. Dopo quasi 2 anni eccoci qui con la nostra copia "matura" (visto il numero di versione) di Tornado 3D, pronti ad esplorarne le potenzialità, i segreti e le grandi promesse. Tuffiamoci, dunque, in questa avvincente (speriamo!) recensione.

Confezione, installazione e manuali

Il programma viene distribuito in un elegante confezione colorata dalla grafica gradevole. All'interno della scatola troviamo il seguente materiale: un manuale (ad anelli), una cartolina di registrazione (in relativa busta postale), un foglio con alcuni avvertimenti, un cartello con lo schema degli shortcuts usati dal programma e un CD-ROM contenente il programma stesso.

L'installazione è decisamente semplice: basta identificare la versione più adatta alla propria configurazione (i cassetti portano il nome dei diversi processori) e successivamente prendere l'intero cassetto e trascinarlo nella directory di destinazione. Tutto qua. Nel CD troviamo, oltre ad un buon assortimento di esempi (tra oggetti, scene e immagini) anche una copia del sito WEB della EYELIGHT. Per chi, magari, non ha la fortuna di possedere un accesso

Continua a pag. 16



La schermata di inizio di Tornado 3D

Dai Creatori del Pianeta...

SCHEDE POWERPC
BlizzardVision PPC 489
CyberVision PPC 529
CyberStorm PPC 200mhz 1526
CyberStorm PPC 233mhz 1656
CyberStorm PPC 200mhz+68060/50 2210
CyberStorm PPC 233mhz+68060/50 2340
Blizzard PPC 160mhz+68040/25 698
Blizzard PPC 200mhz+68040/25 864
Blizzard PPC 240mhz+68040/25 1049
Blizzard PPC 160mhz+68040/25 SCSI 865
Blizzard PPC 200mhz+68040/25 SCSI 1019
Blizzard PPC 240mhz+68040/25 SCSI 1189
Blizzard PPC 160mhz+68060/50.SCSI 1512
Blizzard PPC 200mhz+68060/50.SCSI 1684
Blizzard PPC 240mhz+68060/50.SCSI 1857

CAVI, ADATTATORI E CONVERTITORI
Scandoubler int. A1200 160
Scandoubler est. tutti gli Amiga 220
Adattatore Amiga -> VGA 23
Adattatore Mouse PC -> Amiga 51
Cavo 2.5"->3.5"+3.5 27
Cavo 2.5"->2.5"+3.5" 42
Sdoppiatore IDE per A1200 49
Cavo Amiga -> TV 23
Interfaccia tastiera PC 101
Cavo parallelo per Scanner 40
SurfSquirrel 230
Adattatore SCSI per Blizzard 59
Adattatore a L per PCMCIA 59

COMPUTER AMIGA E TOWERS
A1200 OS3.1, HD170, Magic Pack 699
Infinitiv A1200 449
PowerTower A1200 449
Big Tower 4000 719

FLOPPY DISK DRIVES
1.76 esterno 180
1.76 interno 150
800K interno 54

SCHEDE, ESPANSIONI MEMORIA E RAM
Socket per A1200 89
SIMM 16Mb EDO 72pin 59
SIMM 32Mb EDO 72pin 119
Multi I/O GVP 299
GVP 4008 SCSI 240
Picasso IV 768
Concierto 298
Paloma 368
Zorro II per A1200T 389

ARTICOLI VARI PER AMIGA
Mouse Amiga originale 38
Guscio tastiera A1200 97
Top-Case per InfinitiV 79
Genlock MicroniK BX+Keypad 100 1299
Fotocamera Digitale con S/W 599

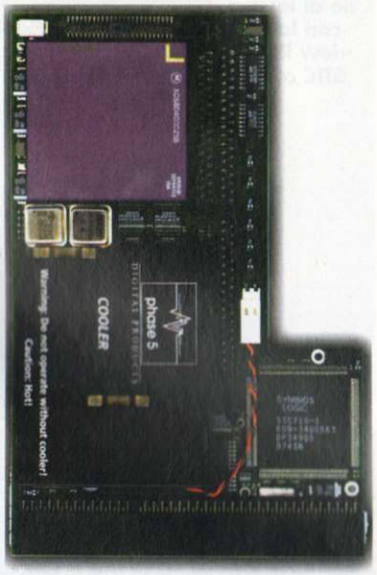
MONITOR
Hansol 14" .28 1024x768 309
AcerView 15" .28 1024x768 360
AcerView 17" .27 1280x10247 797

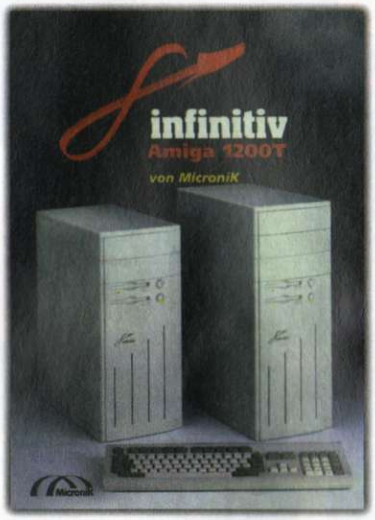
HD, ZIP E CD ROM
Samsung 2.1 GB 248
Samsung 4.3 GB 318
IBM DDRS34560 4.5 GB U.W.SCSI 788
IOMega Zip 100Mb esterno SCSI 348
IOMega Zip 100Mb interno IDE 209
AOpen 32x ATAPI 138
Asus 34x ATAPI 149
Pioneer DR-506S SCSI 32x 224
Plextor Masterizz. 4x 12x SCSI 1197

STAMPANTI
Canon InkJet Colore BJC250 329
Canon BJC 4300 720x360 425
HP 670C quadr 478

SOFTWARE
Aminet 32
Amy Resource 28
Art Effect 298
DirOpus 155
Elastic Dreams 155
Eric Schwartz CD 45
Flyin' High 70
Font Machine 151
Make CD 115
Myst 119
OnEscapee 89
Quake 120
ScanQuix 170
StFax 119
TurboPrint 170
VideoFX 202
X-DVE 358

(per motivi di spazio gli articoli sopra elencati sono una minima parte di quelli trattati. Per maggiori informazioni, chiamare il numero 0571711512. Un nostro operatore sarà a vostra completa disposizione)





W.G. Computers

Via Raffaello Sanzio 128
50053 Empoli FI

Tel.0571711512
Fax.0571530635

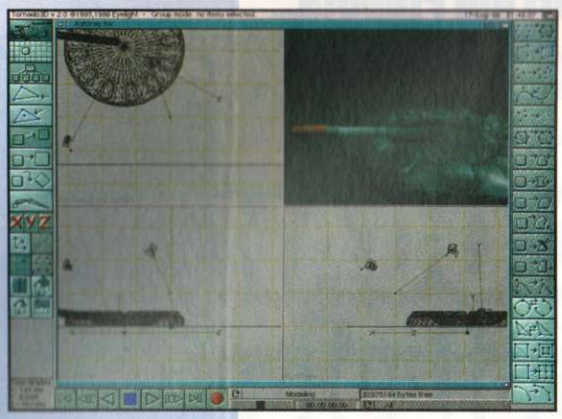
http://www.wgcomputers.it
email: wg@sigea.it

Per l'elenco aggiornato dei punti vendita AMIGA PROFESSIONAL e altre informazioni, visitate il nostro sito internet.

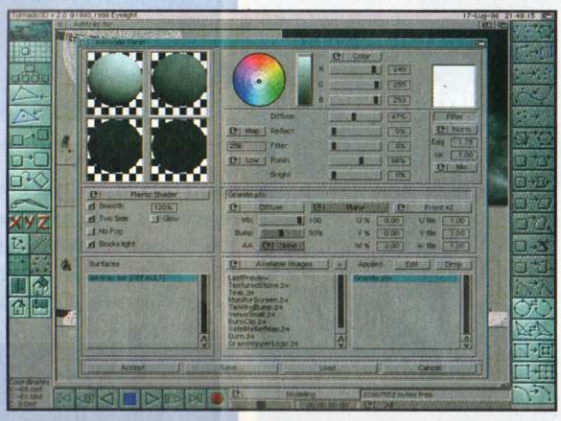
phase 5
DIGITAL PRODUCTS

POWER COMPUTING LTD

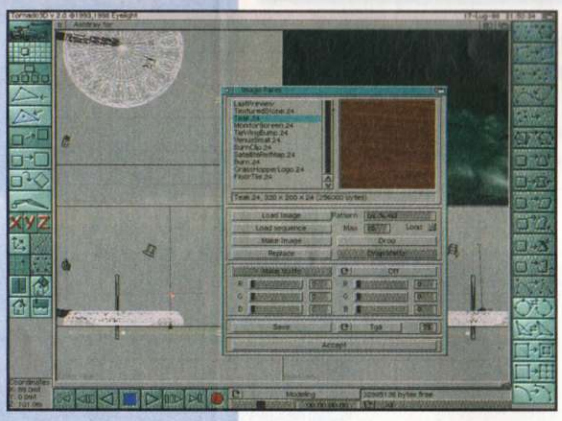
MicroniK



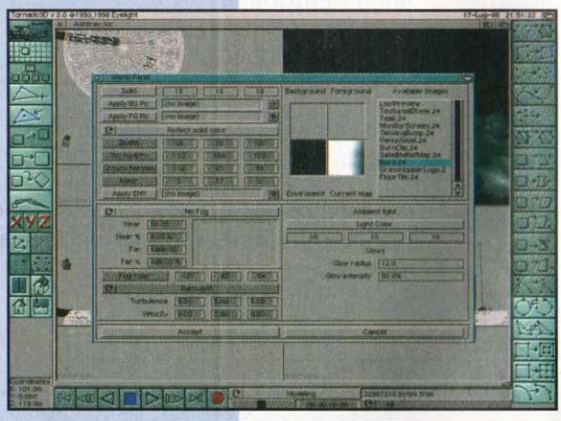
Una sessione di lavoro con la preview REALISTIC attivata.



Il pannello per la creazione dei materiali.



La gestione delle immagini in Tornado 3D.



Definizioni dell'ambiente; nebbia, luce, sfondi...ecc...

a internet... La manualistica (in inglese) è di ottimo livello. Si parte da una serie di tutorial introduttivi per poi passare ad una completa descrizione delle funzioni, menu e requester presenti nel programma. Peccato che tutto ciò non sia in italiano, visto che il software invece lo è. Una nota: nella recensione i termini tipicamente usati nei software 3D, verranno indicati con il nome inglese in modo da poter facilitare un eventuale confronto con i software esistenti.

L'impaginazione e il layout del manuale sono buoni e non creano difficoltà nella lettura. Tenendo conto che l'argomento affrontato non è sicuramente tra i più semplici, il manuale riesce a districarsi in maniera efficace tra i meandri del 3D e quelli dell'interfaccia Amiga. Forse ci stava qualche figura e qualche "grabbata" in più, in modo da rendere leggibile il manuale in modo da non obbligare l'utente ad avere davanti il computer acceso.

Primo approccio

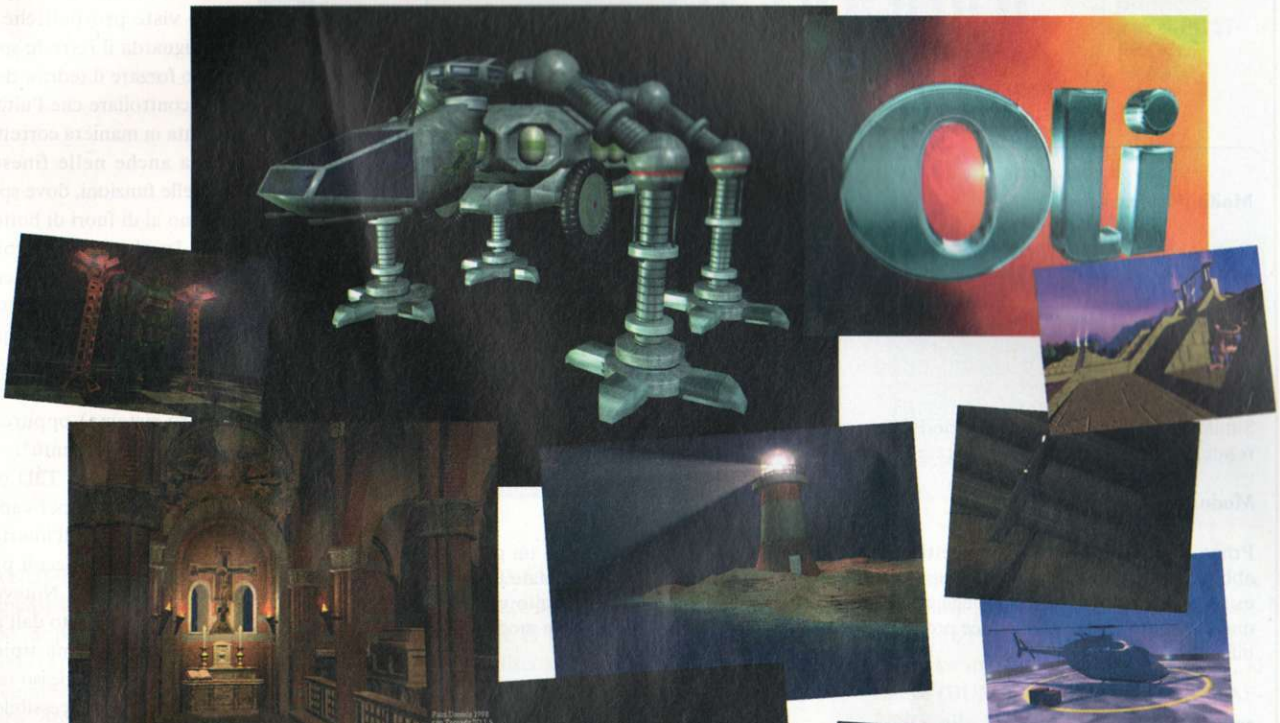
Tornado 3D possiede alcune caratteristiche innovative veramente uniche nel suo genere... soprattutto se si parla di software per Amiga. Le richieste hardware del programma sono veramente notevoli; per uno uso proficuo (e veloce) del programma un 68040 accompagnato da un ottimo e veloce device grafico (quindi l'AGA diventa il minimo) diventano praticamente indispensabili. Per la nostra prova abbiamo usato un A2000 completo di 68060 e Picasso-II che può essere definito come una configurazione "quasi" ideale per Tornado 3D. Dal punto di vista hardware, T3D (d'ora in poi lo chiameremo così) supporta pienamente le Cybervision 3D, sfruttando così l'accelerazione hardware prodotta dal chipset Virge. Tramite questa scheda è possibile ottenere preview in tempo reale in tutte le modalità di resa, senza fare uso né del processore né del bus Zorro. Ma la presenza della scheda Cybervision non è indispensabile, e anche senza di essa è possibile avere la tanto agognata "preview in tempo reale". Ed è proprio questo uno dei punti di forza con cui si identifica T3D. Nelle ultime versioni T3D fornisce anche un primo, ma sufficiente, supporto ai processori PowerPC, dando la possibilità di attivare un motore di rendering in codice PPC. Inutile sottolineare l'enorme incremento di velocità...

L'interfaccia grafica di T3D assomiglia abbastanza a quella di Cinema 4D, ed è composta da una nutrita serie di gadgets a colori che permettono di accedere alla maggior parte delle funzioni di modellazione. Il disegno delle icone non è molto intuitivo e richiede un discreto sforzo di apprendimento da parte dell'utente. Anche il settaggio delle viste ricorda molto il famoso programma teutonico, e permette di avere sia la "quad view" (tre viste ortogonali più una vista prospettica) che le singole viste a tutto schermo. La velocità di feedback dell'interfaccia sia con schermi normali che con modalità "profonde" (a 16/24 bit) è ottima in quasi tutti gli aspetti e le problematiche di utilizzo. In "quasi" perché in fase di modellazione abbiamo riscontrato alcuni piccoli, ma fastidiosi, "disturbi"; durante l'editazione dei punti (soprattutto in presenza

Continua a pag. 18

La Cura Per L'Invidia Da pc.

http://www.Tornado3D.com



Amiga Plus Germany:
92% - Editor's Choice

"The greatest Amiga rendering and animation program."
Jim Szutowicz, SACC President, Amiwest98 committee

Inizia a usare quel costoso soprammobile.
Tornado3D 2.0 - full PowerPC software.

Tornado3D 2.0 Amiga, AmigaPPC o DraCo, costa L. 900.000 iva inclusa
Con sconto competitivo da altro software 3D (commerciale, no coverdisk) o educational: L. 630.000 iva inclusa

OFFERTA SPECIALE PER I LETTORI DI ENIGMA!
FINO AL 31 OTTOBRE 1998 PRESENTANDO QUESTA PAGINA SCONTO DI 150.000 LIRE
sulla versione standard o di 50.000 LIRE sulle versioni pre-scontate.
(sconto non cumulabile con altre promozioni, solo un tagliando per acquirente, non si accettano duplicati)

CP 61 00124 Roma Casalpalocco
Tel. 06-51965486 / 7 - Fax. 06-51965488
E-mail: info@tornado3D.com, support@tornado3D.com

Presto disponibile 'Mage.® per:
Amiga PPC
PowerMacintosh
Silicon Graphics

A PIANETA AMIGA:
TORNADO3D E' PRESSO LO STAND DELLA W.G. COMPUTERS

Chiesa ©Daniele Paini, Coltello, tempio e faro ©Kjell Ove Vuttudal, "T3D Vortex Logo" ©Daryl Stultz, Oli e Space Truck © Dave McKie. Tutte le altre immagini © Eyelight.

Mage e il logo Mage sono marchi registrati della Eyelight. Macintosh e Power Macintosh sono marchi registrati della Apple Computer Inc. Silicon Graphics è un marchio registrato della Silicon Graphics Inc. PowerPC è un marchio registrato della Motorola Inc. DraCo è un marchio della Macrosystems GmbH. Amiga è un marchio registrato di Amiga Inc.

I modi PREVIEW di Tornado 3D

di **Maurizio Bonomi** (bonomi@skylink.it)

Modo Wireframe

Il classico modo "fil di ferro" dei programmi 3D e dei CAD. L'uso di questa modalità è consigliata solo per gli Amiga "molto lenti". In caso di oggetti estremamente complessi è possibile usare questa modalità per snellire le operazioni di modifica della scena.

Modo Cull Wire

Simile al precedente. In questa modalità vengono rimosse le linee nascoste in modo da rendere più solido l'oggetto rappresentato.

Modo Flat Shading

Prima modalità a colori. Gli oggetti vengono resi colorati ma sfaccettati con un primo abbozzo di ombreggiatura (non riportata). Le curve non vengono approssimate e non esiste alcuna visualizzazione degli attributi dell'oggetto. E' una modalità molto veloce ma ancora poco precisa. La luce proviene da una sola direzione prefissata non modificabile.

Modo Gouraud Shading

Questa modalità deriva concettualmente dalla precedente. In più troviamo un'approssimazione dei poligoni (tramite l'omonimo algoritmo di Gouraud) che elimina le sfaccettature e crea superifici morbide. Ombreggiatura e assenza di attributi "evoluti" mantengono questa modalità ancora molto approssimativa. Stesse caratteristiche per la fonte luminosa.

Modo Transparent Shading

Identico al precedente con l'aggiunta della rappresentazione delle trasparenze (vetri, cristalli, liquidi). Veloce ma ancora poco realistico. Luci ancora non controllabili.

Modo Texture Shading

Molto simile al modo Gouraud. In questo caso quasi tutti gli attributi di un oggetto vengono rappresentati. Per le trasparenze è necessaria la presenza di un Cybervision 3D. La rappresentazione è ancora abbastanza veloce e la visualizzazione comincia a essere abbastanza realistica... Utile soprattutto in fase di preparazione dei materiali, per verificare la posizione delle texture, il colore e gli eventuali accostamenti. Luce fissa.

Modo Realistic

Prima modalità effettivamente realistica. Le luci sono quelle definite nella scena (vengono rappresentate tutte le tipologie), la nebbia e le ombre riportate vengono calcolate "in grandi linee" come anche texture e trasparenze. Con questa modalità sia METABALL che NURBS non vengono più rappresentate come semplici poligoni ma calcolate con la loro effettiva forma. Se avete un processore veloce e una scheda grafica altrettanto performante questa modalità è decisamente la più veloce e la più realistica.

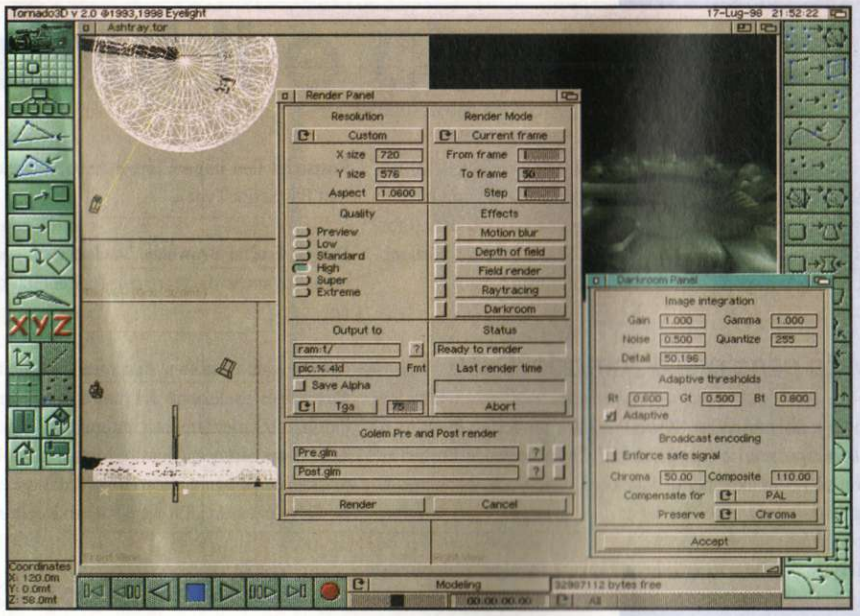
Modo Photorealistic

Quasi una modalità ray-tracing... La visualizzazione è decisamente vicina alla modalità finale (seppur con diverse approssimazioni). Tutto ciò che abbiamo "progettato" viene rappresentato. Solo per pochi (anche il 68060 fa un po' fatica)...

di oggetti complessi) il programma reagisce con qualche istante di ritardo provocando così modifiche imprecise. Questo fastidio lo si incontra anche durante gli spostamenti delle viste prospettiche. Il secondo disturbo riguarda il refresh; spesso risulta necessario forzare il redraw della vista di lavoro per controllare che l'ultima modifica sia avvenuta in maniera corretta. Qualche problema anche nelle finestre degli strumenti e delle funzioni, dove spesso le parole finiscono al di fuori di bottoni e gadget stringa. In alcuni casi (come durante il rendering) le frasi specificate nella finestra di stato non sono complete e quindi poco chiare. Non sappiamo se questi problemi sono provocati da una parziale incompatibilità con il sistema Picasso96 (presente sul nostro sistema) oppure se sono dei semplici "errori di gioventù".
Dunque, muoversi all'interno di T3D può richiedere un po' di tempo sia per capire bene i meccanismi di lavoro dell'interfaccia, sia per "conoscere" quei piccoli problemi che si possono incontrare. Notevole ed encomiabile lo sforzo compiuto dall'autore per rendere un programma tipicamente "difficile" (il 3D risulta spesso ostico e indigesto per molti) più accessibile e "amichevole".

La modellazione

E' importante definire come T3D gestisce e "manipola" gli oggetti e gli elementi del suo spazio virtuale. T3D si pone in quella particolare categoria di software 3D detti "points-and-surfaces" di cui fanno parte Lightwave (prime versioni) ma soprattutto Imagine. I vecchi utenti del programma della Impulse si troveranno sicuramente bene con gli strumenti di modellazione offerti da T3D. Gli oggetti possono essere costruiti tramite un paziente disegno dei principali punti di uno shape oppure tramite deformazioni, modifiche ed estensioni applicate agli shape primitivi (cubi, sfere, cilindri, ecc). Il manuale dimostra come si può costruire un "tie-fighter" di Star-Trek partendo da un semplice cuboide. T3D offre inoltre altri due strumenti "primitivi" per la creazione di oggetti complessi; le metaball e le superfici di tipo NURBS. Mentre le prime sono le ideali per creare forme complesse (come parti del corpo umani, forme organiche et similia), con le seconde si possono definire e modellare superfici e oggetti complessi tramite semplici deformazioni (la scocca di un auto, il corpo di un aeroplano). Gli strumenti di deformazioni sono i classici TWIST, BEND, TAPER, PINCH, SHEAR e MOULD, mentre per la creazione di oggetti partendo da profili e shape si possono usare le funzioni di



E' il momento del render... Notate il pannello per il POST-PROCESSING.

EXTRUDE, BEVEL, SPIN e PATH. Gli strumenti sono abbastanza semplici e con un po' di pratica è possibile acquisire una discreta capacità di modellazione.
Più complesso invece l'ottimizzazione del lavoro, dove spesso si cade in errori di modellazione decisamente penalizzanti dal punto di vista del calcolo finale; oggetti costituiti da troppi poligoni oppure creati da "costose" fusioni tra primitive complesse. L'uso delle metaball e delle NURBS può evitare molti dei suddetti problemi aiutando l'utente a creare forme complesse composte solo dai poligoni strettamente necessari. Il rendering risulterà più veloce e la CPU respira...

I materiali

La gestione dei materiali e delle superfici avviene tramite un comodo pannello ricco di funzioni e caratteristiche veramente innovative. Le quattro sfere poste nell'angolo alto-sinistra del pannello rappresentano le preview degli ultimi 4 materiali creati (o meglio delle ultime 4 modifiche della superficie) e permettono di selezionare in ogni momento qualsiasi passaggio ritenuto valido. In parole povere è possibile visionare 4 versioni diverse dello stesso materiale e, tramite un semplice click su una di queste sfere, scegliere quale di queste risponde alle nostre esigenze. Senza passare da comandi come UNDO, ANNULLA o RECUPERA. Questo approccio operativo è di indubbia utilità e permette di snellire e facilitare l'operazione di assegnazione dei materiali. T3D possiede un discreto numero di TEXTURE procedurali che estendono le possibilità di creazione dei materiali; BRICKS, CRUMPLED, FIREBALL, GRADIENT, GRANITE e WAVE. Queste texture possono essere usate da sole oppure accompagnate da texture di tipo bitmap (immagini caricate da disco), con una metodologia che ricorda tantissimo l'approccio operativo di Lightwave.
Fortunatamente vengono fornite diverse immagini usabili come texture per cui la presenza di una personale libreria di texture non è strettamente necessaria. I formati grafici gestiti da T3D sono l'IFF, il TARGA, il JPEG e il RAW.
La resa dei materiali è di ottima qualità e la funzione di preview in tempo reale è di grandissima utilità. Il programma gestisce il mapping delle immagini come Lightwave fornendo "rivestimenti" di tipo planare, sferico, cubico e cilindrico. Le possibilità di trasformazione dell'immagine da proiettare sull'oggetto sono tantissime; si va dal classico metodo a colori, al rilievo (BUMP), al REFLECTION MAPPING, allo SPECULAR MAPPING fino al MATTE.
Ottima anche la funzione di Anti-Aliasing applicabile alla texture che migliora la qualità finale del materiale.

Luci, scene e rendering

La creazione e la modifica delle luci avviene come nella maggior parte dei programmi 3D, ovvero trattando la sorgente luminosa come un vero e proprio oggetto. Le

About

Nome prodotto:
Tornado 3D versione 1.5

Distribuito da:
Eyelight
Casella Postale 61
00124 Roma Casalpalocco
Tel. (06)51.96.54.86/87
Fax. (06)51.96.54.88

HTTP://www.tornado3D.com

Pro:
Velocità, preview in tempo reale, supporto schede grafiche, strumenti di modellazione potenti, supporto PowerPC, interfaccia utente, comodi e potenti strumenti per texture e creazione delle immagini finali. Manuale ben scritto.

Contro:
qualche piccola pecca di gioventù, ma null'altro...

Leonardo e il futuro

La versione 2.0 di Tornado3D (nuovo prezzo al pubblico L.900.000 iva inclusa - il manuale italiano è esaurito) è disponibile come aggiornamento gratuito per tutti gli utenti di Tornado3D 1.x grazie all'offerta "2.0 for Free". Oltre a miglioramenti e bug fix, la versione 2.0 offre nuove funzioni, alcune delle quali non sono disponibili in nessun altro software Amiga.

Le novità principali di Tornado3D 2.0

Rendering finale e interattivo con PowerPC Sia il rendering interattivo che quello finale possono essere effettuati con processore PowerPC (kernel PowerUP) e un incremento di velocità dalle 6 alle 9 volte tra il 68060/50 e il 604e/200.

Adaptive Fractal Triangles Prima implementazione su Amiga. Una nuova primitiva che usa la tecnica del Database Amplification. Permette di creare oggetti con pochi poligoni e trasformarli in dettagliatissime superfici frattali per paesaggi, alberi etc. Gli oggetti cambiano dettaglio automaticamente senza usare memoria aggiuntiva, in base alla distanza dalla macchina da presa.

Modellatore MetaQuadrico Prima implementazione su Amiga. Un completo modellatore organico basato su superfici implicite. Meta-cilindri, meta-cubi, meta-coni e tutte le variazioni intermedie permettono di modellare superfici continue come volti e corpi umani.

Meshpainting Prima implementazione su Amiga, il Meshpainting consente di disegnare direttamente sugli oggetti in 3D, ad esempio per aggiungere dettagli a un volto umano.

Tensed Metameshing Prima implementazione su Amiga. Un nuovo livello di controllo per il potente strumento di modellazione che trasforma oggetti poligonali in versioni addolcite simili alle spline. Ora permette di creare bordi più o meno "tesi" per modellare forme meccaniche oltre che organiche.

Ossa Per l'animazione scheletrica di personaggi e forme organiche.

Muscoli In congiunzione con le ossa fanno apparire automaticamente i rigonfiamenti del muscolo che si flette nell'animazione di personaggi.

Surface Effectors Un nuovo tipo di campo di forza che influenza le proprietà dei materiali con la distanza.

Soft Particles Le particelle soffici permettono di simulare un gran numero di effetti naturali, compresi i gas autoiluminati.

Furry particles Le particelle pelo permettono di creare capelli, fili d'erba, pelurie e altri effetti impossibili con i poligoni.

Generatore di capelli
Permette di far "crescere" peli e capelli sulle superfici, definendo la densità, la casualità e la ricaduta verso il basso.

Golem Un completo linguaggio di programmazione simile al "C" permette di scrivere plug-in e di modificare le scene. Gli script Golem possono anche chiamare ARexx per pilotare altri programmi o dispositivi hardware. Gli script speciali "Pre e Post" permettono di modificare la scena prima del rendering e l'immagine calcolata subito dopo (ad esempio con un programma di Image processing).

Postscript font import Importazione e creazione di oggetti 3D con bevel di font PostScript Type1.

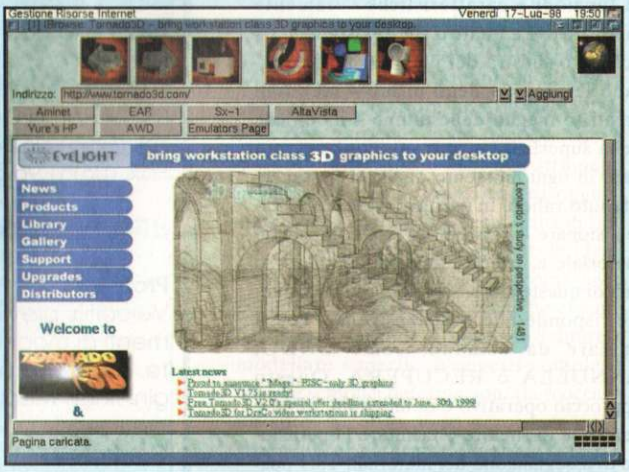
Ridged Fractal Brownian Landscapes Generatore di paesaggi multi-frattali, permette anche di creare paesaggi composti, con ampie variazioni del terreno.

Altre novità: Creazione di splines da oggetti poligonali; rimozione dei "dangling edges"; selezione del font dello schermo; chiusura automatica progetti inutilizzati; orientamento automatico delle normali dei poligoni; rendering delle trasparenze migliorato; Metaballs molto più veloci; pannello delle animazioni con dragging interattivo, scalatura e shift dei keyframe; Clouds texture; Terrain texture; funzione Path to Keyframes; formato esteso dei progetti.

Tornado3D On Line

*di **Giorgio Signori** (yurex@tin.it)*

Non c'é che dire, la Eyelight ha curato davvero nei minimi particolari il lancio di Tornado3D, e tale precisione è riscontrabile a partire dal sito web presente all'indirizzo www.tornado3d.com. Le pagine sono infatti molto gradevoli graficamente, ed hanno un look decisamente professionale in cui nulla è lasciato al caso. In prima pagina una bella animgif (anche se, a dire la verità è un po' "pesante") raffigurante uno studio di Leonardo sulla prospettiva è particolarmente adatta ad introdurre un raytracer (viene infatti spontaneo associare gli schizzi di Leonardo al moderno modellatore 3d). Sempre in prima pagina le news costantemente aggiornate sui prodotti Eyelight. I vari link portano, oltre alle classiche pagine di news e a quelle con l'elenco dei distributori, alle descrizioni dettagliate dei prodotti. Riferendoci a Tornado3D non manca una bella (ed anche inaspettatamente veloce nel caricare) gallery, in cui è possibile ammirare le thumbnail di immagini create con Tornado, oltre ad alcune animazioni (mpeg in bassa risolzione) che permettono agli utenti di vedere con i propri occhi quali sono alcune delle potenzialità del programma. Non manca il supporto on-line con una lista di frequently asked questions e con la possibilità di usufruire del servizio via e-mail. Senza dubbio la realizzazione grafica è notevole (cosa "quasi ovvia", trattandosi di un sito rivolto al 3D), il che non può che non confermare la professionalità delle coraggiose software house che supportano Amiga con serietà.



Passato e futuro... Leonardo e Tornado3D!

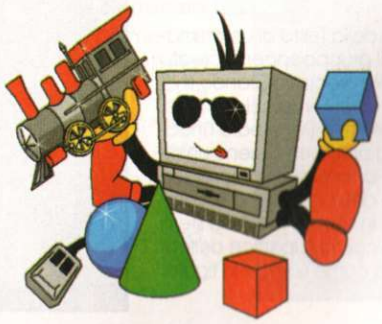
luci possono essere di tipo DISTANT, POINT, SPOT e UMBRELLA (ombrello). Come in Lightwave, in presenza di luci direzionabili (e cioè non di tipo DISTANT) è possibile definire la tipologia delle ombre proiettate che possono essere normali oppure SOFT. Le ombre SOFT possiedono un aspetto notevolmente più realistico di quelle normali, in quanto simulano il comportamento delle luci di tipo artificiale (maggiori protagoniste del nostro ambiente). E' inoltre possibile settare l'effetto FLARE (le riflessioni di luce all'interno dell'obiettivo osservatore) utile per simulare riprese cinematografiche o per creare un effetto di alone "stellato" che ben si adatta in molte scene "spaziali".
La creazione della scena e delle animazioni si avvale della tecnica cosiddetta del "Key-framing" che ha reso famoso Lightwave e che si rivela il miglior approccio all'animazione tridimensionale. La time-table è misurata in minuti e non in frame e i comandi per la gestione dell'animazione sono comodi e facilmente accessibili. Ma ciò che più interessa l'utente più esperto è la qualità di resa e la velocità con cui si possono ottenere le immagini.
T3D possiede un motore di rendering di ottima qualità, capace di generare immagini di grande effetto e realismo. Le operazioni di rendering si controllano da un pannello che permette di accedere a tutti i settaggi possibili, sia per il pre-rendering che per il post-processing. Tramite il pannello di RENDER è possibile specificare, oltre a risoluzione, path e tipo di file da generare, anche le caratteristiche avanzate di resa, quali il MOTION BLUR, la profondità di campo (DEPTH OF FIELD) e il FIELD RENDERING (per le animazioni da riversare su VIDEO). Inoltre si possono controllare alcuni parametri del motore di calcolo (una sorta di RAY-TRACING selettivo-manuale) e anche i processi "CAMERA OSCURA" (un modo originale per chiamare le operazioni di POST-PROCESSING). Tramite quest'ultima caratteristica è possibile operare alcune modifiche sostanziali sull'immagine generata dal RENDERING-ENGINE, tra cui la modifica del GAMMA, dello spazio cromatico RGB, oppure l'aggiunta o meno di NOISE (grana) e così via. L'autore si raccomanda di non abusare di questa opzione per evitare di perdere il controllo sull'immagine finale.
L'unica pecca riguarda l'assenza di un seppur minimo pannello di stato degno di essere chiamato tale. Una volta partito il RENDER non ci è dato sapere "più o meno" a che punto è arrivato e "quanto" si deve ancora aspettare. T3D mostra il tempo di render solo a immagine conclusa.

La gallery contiene immagini ed animazioni mpeg davvero belle.

Ciò è utile solo per chi crea animazioni, ma chi invece si accontenta di normali STILL-FRAME deve pazientare e aspettare... Il RENDERING-ENGINE ci è parso abbastanza veloce anche se, per mancanza di tempo, non abbiamo potuto effettuare prove comparative. Se qualche lettore di buona volontà volesse provare a fornirci qualche dato di confronto (per esempio tra T3D e LIGHTWAVE) potremmo documentare quanto T3D supera o non supera la concorrenza. Tenete conto che T3D può caricare oggetti in formato DXF, LIGHTWAVE e IMAGINE...
A parte quest'ultima disgressione di carattere "commerciale", i tempi di resa di alcune scene di esempio hanno dimostrato che T3D "viaggia" bene e sfrutta egregiamente il processore "ospite". Tenete conto che la preview PHOTOREALISTIC è praticamente "immediata" in presenza del 68060!
In definitiva T3D permette veramente di operare in maniera completa sulle proprie immagini, in modo da creare qualsiasi effetto ed estendere le possibilità di creazione e ideazione.

Supporti avanzati

E' importante ricordare che T3D supporta pienamente i processori più evoluti come il 68040/060 e anche il PowerPC (tramite il software Powerup). Tutte le schede grafiche compatibili Picasso96 o Cybergraphics sono supportate, con una particolare predilezione per la Cybervision 3D dove il chip VIRGE viene sfruttato per una piena e velocissima accelerazione del rendering di preview. Questa accelerazione avviene tramite delle librerie Phase5 specificatamente create per il chip VIRGE e richiede la presenza di schermi a 15/16 o 24 bit.
Il processore Powerpc può essere "richiamato" in ogni momento, in quanto il codice di supporto risiede in una libreria ELF separata attivabile anche dopo l'avvio del programma. Purtroppo a causa della mancanza di questo hardware specifico non abbiamo potuto godere di queste accelerazioni. Comunque sul nostro A2000 con 060 e Picasso-II, T3D si è fatto vedere e non assolutamente mostrato alcuna indecisione. Anche con questa configurazione è possibile avere preview in tempo reale di ottima qualità (soprattutto su schermi a 16 bit).



Conclusioni

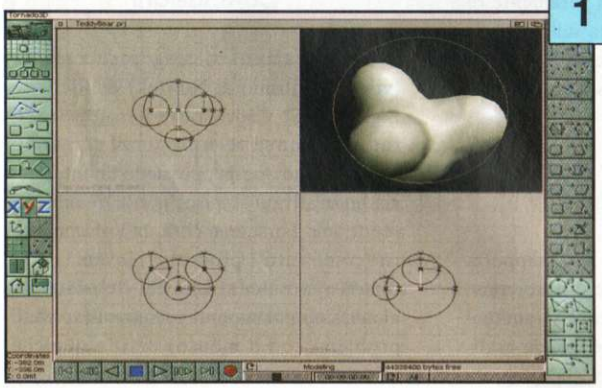
T3D è veramente il degno successore (visto il mutismo di Newtek) del defunto Ligtwave. E' veloce, offre un supporto di tutte le nuove tecnologie che si sono affiancate ad Amiga, possiede un'interfaccia innovativa e stupisce per la qualità del rendering. Forse è ancora un po' immaturo (come tutti i prodotti "giovani") e lo dimostrano alcuni blocchi del sistema, alcuni comportamenti incontrollati (vedi problemi con il mouse) uniti a qualche idiosincrasia dell'interfaccia. Problemi decisamente superabili (la versione 2.0 è imminente) che, vista la serietà e la preparazione dell'autore, verranno presto risolti. Nel frattempo non possiamo che augurare a Tornado 3D un futuro pieno di successi e "vittorie". Da parte nostra lo abbiamo adottato e posto come il nostro primo compagno nei nostri viaggi creativi nel mondo del tridimensionale. E voi, non aspettate che Newtek si faccia viva, "morto un papa se ne fa un altro"...

Un orsetto di pelouche con Tornado3D

di **Paola Barbon**

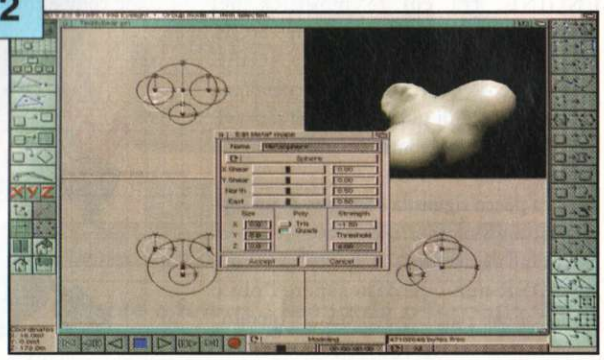
Benvenuti al secondo appuntamento con i BE-BOP dedicati a Tornado3D. Questo mese ci divertiremo a realizzare un orsetto di peluche interamente con Tornado3D e lo faremo usando il modellatore "MetaQuadrico".
Niente paura, il nome sembra spaventoso ma si tratta delle vecchie metaball, riviste e corrette. Le metaballs, o Implicite in Tornado3D, sono come delle palline di creta che possono essere mischiate tra loro formando delle superfici continue senza sforzo. Nella maggior parte dei programmi vengono usate soprattutto per modellare animali e altre forme viventi perché non è possibile creare spigoli. In Tornado3D è possibile usare forme diverse come i cubi, i tubi, i coni e deformarle allungandole o rimpicciolendole o inclinandole. Anche queste forme geometriche poi si fondono insieme creando figure continue.
Per creare un orsetto più realistico, useremo poi le particelle-pelo, che servono a simulare capelli, fili d'erba e naturalmente anche il pelliccioto di un pupazzo di peluche.

1



Avviamo Tornado3D e, usando il menu Oggetti Impliciti Aggiungi Elemento si apre il pannello delle primitive "metaquadriche". Accettiamo i valori di default per aggiungere una forma che sembra una sfera. Poi la selezioniamo e con Amiga-C e Amiga-V la copiamo e incolliamo, creando un duplicato. La sfera principale è la testa del nostro orso, quella copiata sarà una delle orecchie. La copiamo e incolliamo un'altra volta, per fare due orecchie, e le disponiamo come in figura. Copiamo Incolliamo ancora un'altra sfera, e la spostiamo sul davanti, per costruire il muso. Per ora non vedremo fondersi nessuna superfice perché le sfere non sono raggruppate. Per raggrupparle dobbiamo selezionarle tutte e poi usare Amiga-G. A questo punto le vedremo creare un'unica superfice (nei modi di preview #7 e #8).

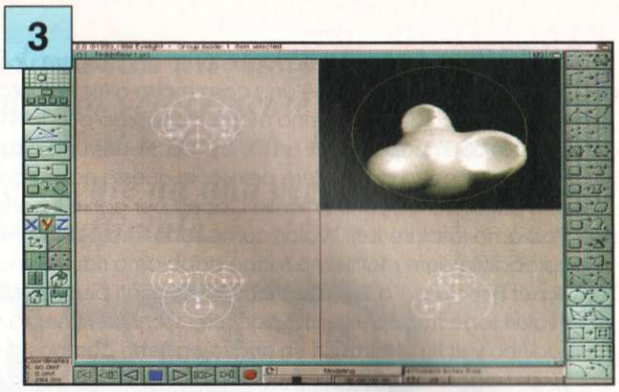
2



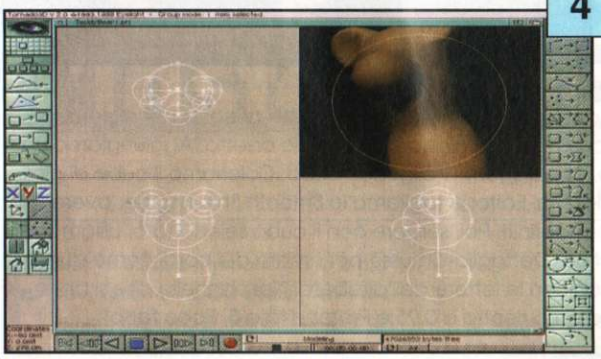
Già con quattro sfere la forma sembra quella della testa di un animale, ma le orecchie sono poco credibili. Disfiamo il gruppoappena creato con Amiga-Y e selezioniamo solo le due sfere delle orecchie usando shift per selezionarle entrambe. Poi lescaliamo sul solo asse Z rimpicciolendole, in modo che sembrino delle orecchie un po' appiattite. Per creare l'incavo delleorecchie copiamo e incolliamo o aggiungiamo con il menu un'altra sfera più piccola (in bianco nella figura). Poi laselezioniamo e con Oggetti Impliciti Pannello richiamiamo il pannello delle modifiche e cambiamo il valore di Forza(Strength) da 1.0 a -1.5. In questo modo la sfera diventa una calamita di polarità opposta e respinge la superfice delleorecchie, creando una incavatura curvata come si vede in figura.

Naturalmente dobbiamo ripetere l'operazione per l'altro orecchio, e in questo caso conviene copiare e incollare la sferettanegativa per non dovre cambiare anche a quella nuova il valore di forza. Bisogna anche fare attenzione a raggruppare sempretutte le sfere ad una sola sfera principale, come si vede in figura, e non ad albero perché altrimenti alcune delle formenon sarebbero più visibili. Inoltre, se appaiono figure indesiderate, o scompaiono parti dell'oggetto, si può usare il controllodella "Soglia" o Threshold, sempre nel pannello delle forme implicite vito prima, per rendere tutto visibile.

3



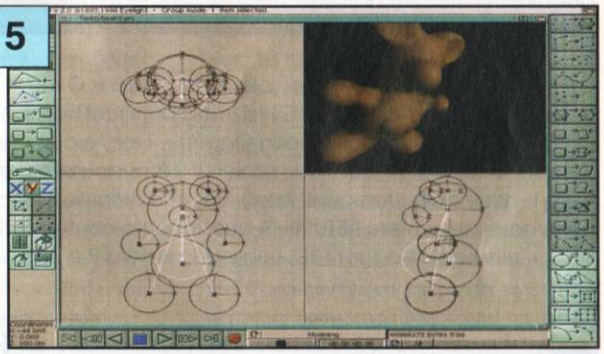
4



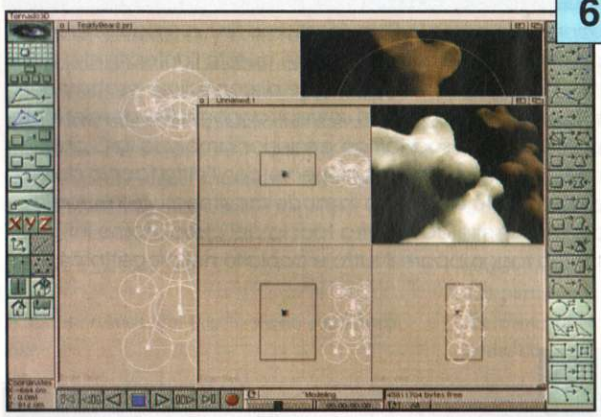
Aggiungiamo ancora un altro oggetto, questa volta variando il valore delle Dimensioni Y nel pannello in modo da creare unasfera allungata, che sarà il corpo del nostro orsetto. Lo spostiamo in basso come in figura e poi lo raggruppiamo con il restodegli oggetti per vedere il risultato. Probabilmente dovremo spostarlo un po' verso l'alto o verso il basso prima chel'attaccatura con il collo sembri buona. A questo punto possiamo usare il material editor come abbiamo visto lo scorso mese perdare un colore marroncino all'orsetto, e per un migliore risultato aggiungiamo anche una tessitura procedurale Granite, in mododiffuso. Questo riempe di macchiette di colore la pelle dell'orso facendolo sembrare meno "plasticoso". Solo la metaballoriginale (il genitore di tutte) controlla il materiale di tutto il gruppo.

Ormai dovremmo proprio aver preso la mano con l'aggiunta e il raggruppamento di queste palline di creta, perciò ne possiamoaggiungere altre cinque una dopo l'altra, facendo riferimento alla figura. Quattro serviranno per le braccia e le gambe delpupazzetto mentre la quinta andrà a ingrandirne la pancetta prominente. Come al solito dobbiamo scalare le forme prima diraggrupparle, altrimenti è necessario fare Ungroup e scalare l'oggetto come desideriamo. Alla fine, avremo ottenuto un orsettoche somiglia a quello in figura.

5



6



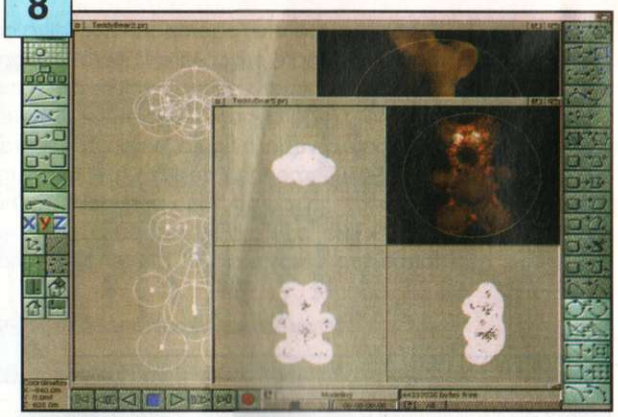
A questo punto, se abbiamo abbastanza memoria, possiamo aprire un nuovo progetto. Facendo Copia dal progetto originale conl'orsetto selezionato, e poi Incolla nel progetto nuovo, ecco che abbiamo un nuovo progetto su cui lavorare senza danneggiareil primo. Ovviamente possiamo anche salvare il progetto su disco e proseguire con quello, ma usare più progetti alla volta èmolto più conveniente e rapido. Tenendo selezionato l'orso di metaquadriche, usiamo la funzione Oggetti Impliciti CalcolaForma per creare una versione poligonale dello stesso oggetto. Il livello di dettaglio nel pannello Object Info (Amiga-I) cipermette di stabilire quanto vogliamo dettagliato il modello finale. Poiché dovremo aggiungere dei peli, è meglio non superareil livello 25 o 30 a meno di non disporre di tanta memoria e di un PowerPC. La figura mostra in bianco il pupazzo poligonale.

Rimangono da aggiungere gli occhi e il naso al nostro orsetto. Poiché devono avere colori diversi, e non ci devono crescere ipeli sopra, usiamo degli oggetti separati. Aggiungiamo con Oggetti Poligonali Sfera un paio di sfere, che rimpiccioliamo emuoviamo come in figura in modo che somiglino a degli occhi da cartone animato. Poi aggiungiamo un'altra sfera, la allunghiamoe la coloriamo di un marrone più scuro per creare il naso. E' anche necessario ridare il colore al modello poligonale, usandoil solito marroncino. Ecco che il nostro orsacchiotto inizia a prendere forma.

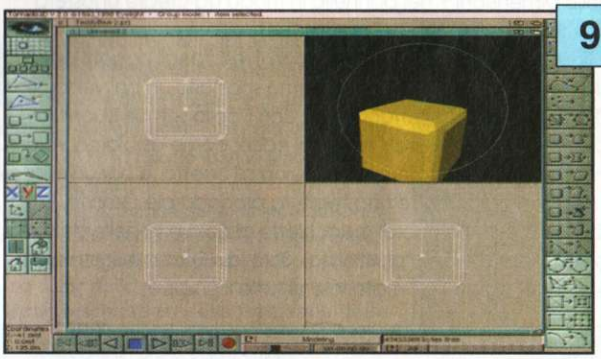
7

Ecco il grande momento, dobbiamo aggiungere una peluria all'orso. Normalmente questa è una cosa molto difficile, perché iprogrammi di grafica 3D non vanno molto d'accordo con le linee sottili come quelle di un capello o di un filo d'erba. Perfortuna è sufficiente selezionare l'oggetto da rendere peloso, in questo caso il corpo dell'orso, e poi usare OggettiParticelle Capelli per aprire il pannello dei peli. Possiamo lasciare tutti i valori come sono, ma poiché l'orso conterràprobabilmente moltissime facce dobbiamo ridurre il numero di Capelli per Faccia a 1 o 2 e il numero di Segmenti per Capello a2. Se i valori sono troppo elevati il pannello si chiuderà senza nessuna modifica visibile. Altrimenti un nuovo oggetto,composto da sottili linee, sarà aggiunto alla scena con i capelli che seguono i contorni del nostro orsetto.

8

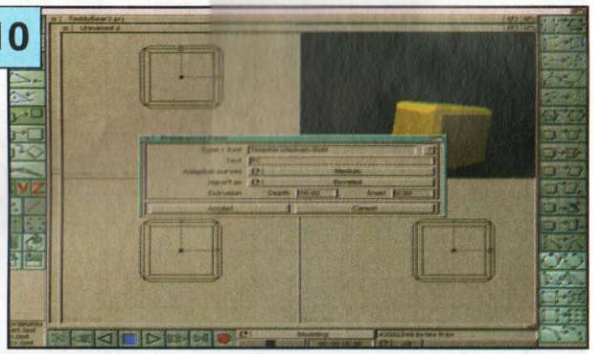


9



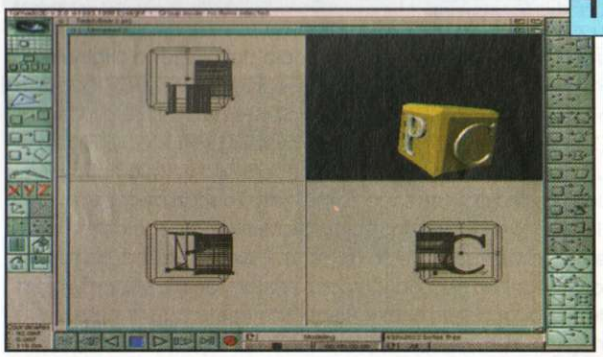
Adesso apriamo un altro progetto ancora, per dare qualche cosa con cui giocare al piccolo orsetto. Aggiungiamo un cubo, conOggetti - Poligonali Cubo. Coloriamo il cubo di giallo nel Material Editor e togliamo lo Smooth Shading per avere spigoli bendefiniti. Poi, sempre con il cubo selezionato, usiamo Modifica- Dettaglio- Smusso per creare dei bordi come quelli dei cubicon le lettere dell'alfabeto. Nel pannello che si apre impostiamo rientro a 0.95 e Profondità a 5. Ecco fatto.

10



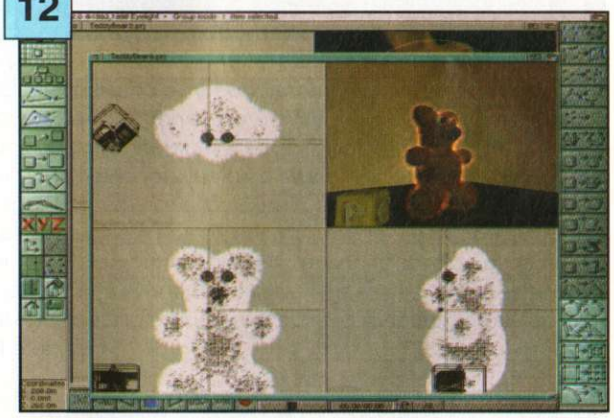
I cubi con l'alfabeto di solito hanno A, B e C ma in questo caso vogliamo mettere P e C... si tratta di giocattoli, no? Eallora apriamo il pannello del Testo con Oggetti-- Testo e con il pulsante con il Punto Interrogativo selezioniamo il font dausare (Postscript Type1, quelli delle stampanti laser). Poi, immettiamo il testo senza scordarci di premere RETURN. A questopunto con Accetta otteniamo due oggetti 3D, uno per la lettera P e uno per la C.

11



Selezionando prima la P, la spostiamo fino a farla sporgere dal cubo come in figura. In casi come questo l'anteprima a colorié una comodità enorme e permette di controllare esattamente come si vuole che gli oggetti si sovrappongano. Poi deselezioniamotutto con la barra spaziatrice e selezioniamo solo la C che ruotiamo sull'asse Y fino a farla allineare con l'altra faccia delcubo. A questo punto ritorniamo in modo movimento e la spostiamo fino a farla uscire da un'altra faccia del cubo, come infigura. Poi possiamo raggruppare il tutto e copiarlo nel progetto originale.

12



Abbiamo praticamente finito! Riuniamo insieme tutti gli elementi della scena, in un unico progetto, e aggiungiamo magariqualche parete e un pavimento di legno per dare un aspetto più completo all'immagine. Possiamo previsualizzare il renderingnel modo 8 e come vediamo dalla figura è molto simile alla resa finale dell'immagine di apertura. L'unica differenza è nelpelo, che essendo di dimensioni fisse, appare più denso e sovrapposto nella piccola finestra di preview che non nel renderingad alta risoluzione. Inoltre il pelo appare illuminato perché per vedere meglio la resa nella preview ho usato il modoAdditivo. Si tratta della stessa situazione descritta il mese scorso per le particelle, e bisogna tenerne conto prima di fareil rendering finale ad alta risoluzione. Ecco, abbiamo modellato un orsacchiotto, e un cubo da gioco, con una dozzina dioperazioni e abbiamo anche aggiunto una pelliccia. Magari è il momento di animarlo!

Continuiamo, con questo terzo articolo, la nostra discussione su NetBSD. Benché forse un po' in ritardo, riprendiamo velocemente l'argomento installazione. Abbiamo ricevuto alcune e-mail di lettori che hanno incontrato difficoltà ad installare il sistema, in parte dovute ad una certa superficialità nella documentazione ufficiale.

Speciale NetBSD: l'installazione (III parte)

di ***Alessio Cappelli***

Prima di iniziare il processo vero e proprio, vanno compiuti alcuni passi preliminari, che sono la decompressione del kernel e del miniroot. A questo scopo bisogna utilizzare il (de)compressore UNIX gzip, di cui esiste una versione, per la verità non molto stabile, anche per Amiga. I due file in questione sono:

```
amiga/binary/kernel/netbsd.gz
amiga/installation/miniroot/mini-
root.fs.gz
```

Create una directory in una partizione AmigaDOS con almeno 10 Mb di spazio e copiateci dentro i due file sopra, il comando loadbsd, nelle versioni 2.13 e 2.14, ed infine copiate la ixemul.library nella vostra LIBS:. Il comportamento di loadbsd talvolta è un po' "stocastico": fate delle prove per vedere quale delle due versioni funziona sulla vostra macchina. Per scompattare i due file sopra, operate come segue: spostatevi nella directory precedentemente creata e impartite:

```
gzip -d netbsd.gz
```

e battete return. Poi fate lo stesso con l'altro file:

```
gzip -d miniroot.fs.gz
```

Al termine delle due operazioni vi trovetere due nuovi file con gli stessi nomi senza il suffisso ".gz" ed evidentemente più lunghi: è normale, li avete scompattati!

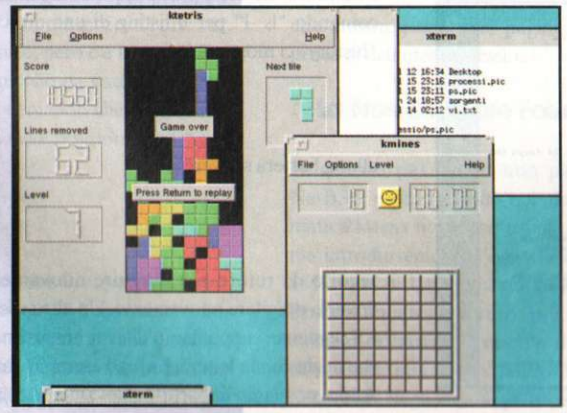
A questo punto dovreste aver preparato l'harddisk per ospitare NetBSD, se non lo avete fatto, fatelo, ma tenete presente che avete trovato l'intera distribuzione su CD-ROM e che i CD-ROM ATAPI non sono supportati dal kernel. Quindi: se avete un lettore di CD ATAPI, dovete necessariamente copiare i file per l'installazione in una partizione AmigaDOS che sia visibile da NetBSD. Anche per questa affermazione vale la pena spendere due parole: una volta lanciato NetBSD, potrete utilizzare solo le periferiche supportate dal kernel. Se avete un controller SCSI non riconosciuto al quale sono collegati un hard disk, uno scannner, un lettore di CD etc, non potrete utilizzare nulla di tutto questo sotto BSD.

Quindi fate attenzione a dove copiate il software per l'installazione. Per ovviare a questo inconveniente è consigliabile creare una partizione di 35-50Mb sullo stesso disco che conterrà NetBSD. In questo modo siete sicuri che sarà sempre visibile. In seguito mostreremo come sia possibile rendere tale partizione permanentemente montata sotto NetBSD.

Passiamo ora al momento fatidico del lancio del kernel. Se desiderate lanciare il sistema direttamente al boot della macchina, le partizioni ROOT e SWAP devono essere state configurate entrambe come Automount e bootable. Poi, dall'Early Startup Menu di Amiga, selezionate SWAP per l'installazione e premete su Boot. Il sistema si dovrebbe avviare direttamente sotto NetBSD e passare il controllo al miniroot filesystem che vi guiderà nell'installazione del sistema. Questa fase è decisamente critica, perché se il vostro hardware non viene riconosciuto o configurato correttemante, non parte nulla, lo schermo rimane vuoto e non resta che resettare. Le cause di questo fatto possono essere molteplici: analizziamole in dettaglio.

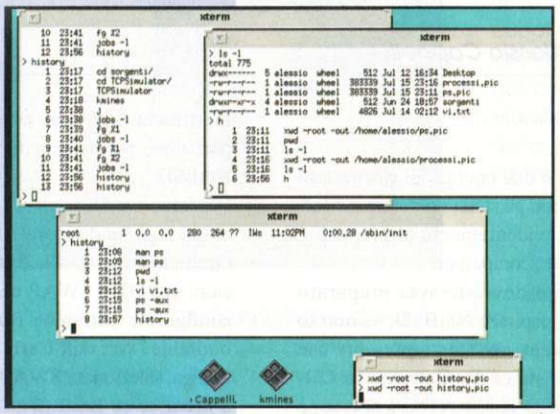
Hardware. E' il caso più disperato: se una scheda blocca il boot del sistema non resta che toglierla e riprovare. Prima di fare questo, però, è bene consultare il documento di installazione per sapere con precisione quale hardware è supportato. Va detto che in generale è abbastanza raro che il vero problema sia questo. In ogni caso, poi controllate che le varie schede siano configurate bene a livello di eventuali jumper, i controller SCSI siano terminati correttamente etc. Se effettivamente il fallimento del boot dovesse dipendere dall'hardware, sta a voi decidere cosa fare, se rinunciare, continuare ad insistere o chiedere alla NetBSD Foundation di scrivere un driver apposta per risolvere il vostro problema.

LoadBSD. E' la causa più frequente. Generalmente, prima di formattare l'hard disk, spostare centinaia di megabyte di software e perdere un sacco di tempo e consigliabile fare un "giro di prova", cioè lanciare il kernel senza aver preparato nulla. E' facile convincersi, infatti, che se il kernel funziona così, funzionerà anche a sistema instal-

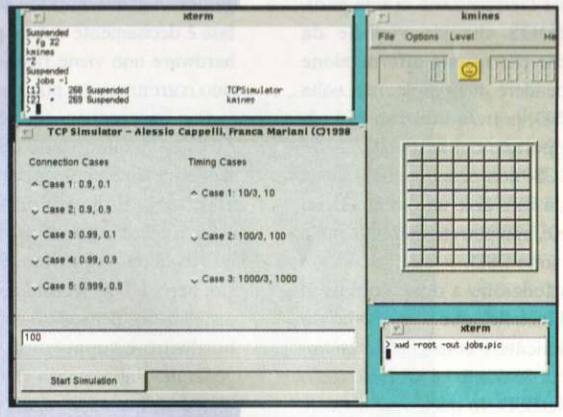


Per NetBSD sono disponibili anche i giochi: questi mostrati in figura fanno parte del desktop KDE.

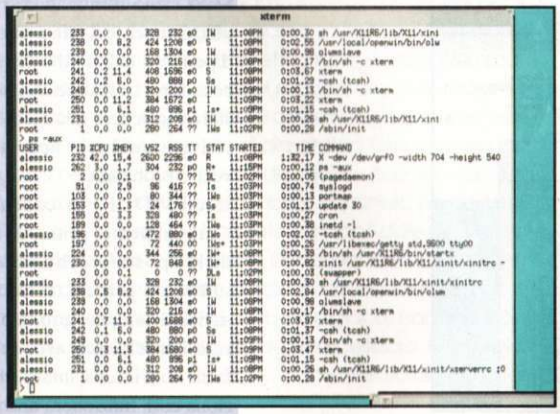
Il simpatico logo della Free Software Foundation, di cui esistono anche delle T-Shirt



Le diverse "history" delle varie shell



Due job sospesi. Se mi permettete, anche un po' di autocelebrazione!



I processi attivi in una normale sessione di lavoro. Notare come il server X assorba da solo quasi il 50% di tempo macchina e il 15% della memoria. Il nostro Workbench è decisamente meno ingordo!

lato, senza problemi. La prima cosa da fare, quindi è vedere quale versione di LoadBSD vi permette di caricare il kernel e passargli il controllo della macchina. La versione 2.13 necessita della ixemul.library la 2.14 la implementa internamente.

Nelle nostre prove la 2.14 non ha funzionato: la prima volta è andato tutto bene, poi il kernel non riusciva più a partire se non con l'opzione "-Z" che lo caricava prima in memoria Chip e poi lo copiava in Fast. Però così è restrittivo, perche il limite massimo di memoria Chip è di due soli megabyte, quindi se in una versione futura la dimensione del kernel dovesse aumentare oltre questo limite, l'approccio non funzionerebbe più. Allora si può tentare di usare la versione 2.13. Essa non funziona con tutte le versioni della ixemul.library. Nel nostro caso è servita la 40.4. Il bootblock di NetBSD, ovviamente, implementa la 2.14, visto che non può accedere alle partizioni AmigaDOS, però non ha i problemi di loadbsd, ed in più è possibile ricompilarlo e reinstallarlo. In definitia, prima di abbattervi, provate tutte le strade. Generalmente si tratta solo di trovare la maniera giusta per "intendersi" con il loader del kernel.

Per quanto riguarda l'installazione vera e propria, l'unico problema che si può incontrare è il blocco del sistema durante l'accesso ai dischi UNIX. Per ovviarlo provate a disattivare i trasferimenti sincroni sui dischi SCSI, con l'opzione "-I ff" di loadbsd o del bootblock di NetBSD. Se anche questa soluzione dovesse fallire, allora si può pensare ad un subdolo problema di incompatibilità: se avete voglia, tempo e disponibilità di hardware, provate ad installare NetBSD sui dischi IDE di A4000 o A1200, perché generalmente danno meno problemi, provate a reinstallare le vecchie schede CPU su A4000 e A3000, a togliere tutte le altre schede e cercate di risolvere il problema per tentativi.

Caratteristiche della shell

Questo mese iniziamo facendo una panoramica sul nostro ambiente di lavoro abituale: la shell. Tutto quello che diremo è riferito alla C-Shell, perché è la shell più evoluta ed utilizzata tra quelle di sistema. Quello che diremo è adattabile quasi sempre senza modifiche, anche alla tcsh, una delle shell più in uso tra quelle non di sistema. I file di inizializzazione sono due: ".login" e ".cshrc". Sono due file di comandi UNIX e possono contenere script più o meno lunghi. Generalmente si usano per definire alias di comandi e tutto l'ambiente di lavoro. La shell mette a disposizione un meccanismo per agevolare l'utente nella digitazione dei comandi. Esso è il comando "history" che mostra una lista di tutti i comandi immessi preceduti da un numero che può essere reimpartito con "!" seguito dal numero corrispondente al comando già immesso. Facciamo un esempio. Supponiamo di aver impartito il comando "ls -l" per il listing di una directory. Il comando "history" ci mostrerà la linea

```
10 ls -l
```

allora, basterà scrivere

```
!10
```

seguito da return per eseguire nuovamente "ls -l" senza doverlo ridigitare nuovamente. Un altro uso del comando "!" è il seguente: supponiamo di aver impartito un solo comando che inizia con la lettera "m", ad esempio "more README". Allora possiamo impartirlo nuovamente con

```
!m
```

e return. Da ricordare che in questo modo viene richiamato ed eseguito soltanto l'ultimo comando immesso che inizia con la lettera specificata dopo il "!".
Infine, un ultimo utilizzo di "!" è "!!". In questo caso viene rieseguito il comando precedente. Effettivamente però, AmigaShell funziona decisamente meglio ed è decisamente più pratica, se non altro perché consente la bufferizzazione dei comandi, richiamabili con i tasti freccia.
Fortunatamente esistono altre shell disponibili, che implementano la bufferizzazione dei comandi e addirittura il completamento automatico degli stessi. Tra quelle esistenti menzioniamo la BASH, della Free Software Foundation e la tcsh. Entrambe dispongono di queste caratteristiche, per cui la scelta è lasciata al singolo utente. Ovviamente, poi, si stanno scatenando delle guerre di religione tra gli utenti delle due che sostengono i vantaggi dell'una rispetto all'altra. Personalmente ho installato la tsch, ma ognuno di voi si senta libero di scegliere come crede, magari creando due account diversi, uno per la BASH e l'altro per la tcsh in modo da poterle provare entrambe e poi decidere. Per concludere l'argomento diciamo due cose sul reindirizzamento dell'I/O e sulla gestione dei processi.
Come su AmigaDOS, si può reindirizzare il flusso di I/O. La sintassi è molto simile:

```
comando "minore di" file
```

prende l'input per "comando" da "file", mentre

```
comando "maggiore di" file
```

scrive l'output di "comando" su "file".
Infine con l'operatore ""maggiore di""maggiore di"" si può fare l'"append", cioè si può accodare dati ad un file già esistente, senza sovrascriverlo. Si puo redirigere anche il flusso degli errori, ma per la sintassi esatta è meglo consultare la pagina di manuale della shell che si sta utilizzando.
Per quanto riguarda la gestione dei processi, c'é da dire che il comando "run" di AmigaDOS non esiste, però c'é la possibilità di un maggiore controllo da parte dell'utente. Per lanciare un comando che lasci libera la shell corrente, si deve postporre una "&", cioè:

```
texteditor &
```

che lancia il text editor di OpenWindows lasciando libera la shell. E' l'equivalente del comando "run", con l'eccezione che l'input e l'output del comando non sono associati alla shell padre. Quindi, per voler essere precisi, è equivalente al comando AmigaDOS "run "minore di""maggiore di"NIL:".
Se si è lanciato un'applicazione senza la "&" finale, si dice che tale applicazione è in foreground, cioè in primo piano, altrimenti si dice che è in background. Un'applicazione in foreground si può sospendere con CTRL-Z. Poi si può continuarne l'esecuzione con "bg", che la fa ripartire in backgroung, oppure con "fg" che la fa ripartire in foreground. Se abbiamo più applicazioni lanciate in background, si può averne una lista con il comando "job":

```
job -l
```

permette di vedere le applicazioni in background identificate con un numero. Tale identificatore si può utilizzare con il comando "fg", infatti

```
fg %n
```

permette di mettere in foreground il job n.

Le pipe

Le pipe (pronuncia "paip"), o al maschile "i pipe", sono un meccanismo di Unix per collegare il flusso di output di un programma in ingresso al programma successivo sulla riga di comando. Il meccanismo delle pipe viene implementato con una barra verticale ("|"). Mostriamolo meglio con un esempio: supponiamo di volere eseguire il listing di una directory che sappiamo essere molto lunga. Per scorrere comodamente il catalogo creato da ls -l, possimo impartire

```
ls -l | more
```

Questo non fa altro che leggere la directory, creare un file temporaneo e farlo leggere da more, che lo mostra pagina per pagina. Ovviamente si possono concatenare più comandi on le pipe, cioè si possono fare anche cose del tipo:

```
ps -aux | grep alessio | more
```

che mostra, pagina per pagina, tutti e soli i processi dell'utente alessio.

La Free Software Foundation

In questo paragrafo non parleremo di NetBSD e per la verità nemmeno di informatica intesa nel senso usuale del termine, ma introdurremo un "oggetto" che ha fatto la fortuna di Unix e la sta facendo tutt'ora. Probabilmente in futuro, poi, diventerà il cavallo di battaglia contro il monopolio Microsoft: stiamo parlando del software GRATIS! Negli articoli precedenti avevamo già accennato a questa cosa, ma adesso, in preparazione a quanto con ogni probabilità leggerete nel prossimo numero, facciamo definitivamente luce sull'argomento. Tutto inizio nella lontana metà degli anni 80, quando un signore di nome Richard Stallman, presente anche all'ultima, in tutti i sensi, edizione di IPISA, scrisse emacs, che sarebbe divenuto uno tra i più diffusi editor di testi per Unix. Visto il successo, Stallman fondò la Free Software Foundation, che è una società commerciale senza fine di lucro e con l'obbiettivo di produrre e distribuire gratuitamente software di qualità. Gran parte di questo, spesso, va poi a sostituire quello corrispondente che si trova nella dotazione standard del sistema operativo. Il perché Stallman abbia deciso di intraprendere questa strada a beneficio di tutti noi, è che è nelle sue convinzioni che il tempo di un programmatore sia speso meglio nello sviluppo di nuovi prodotti anziché nello scovare metodi che raggiungano lo stesso risultato di un altro software senza rifarlo uguale. La Free Software Foundation basa le sue convinzioni e la sua stessa filosofia sull'idea che il tradizionale copyright sul software non è giusto: chiunque faccia una copia per uso non personale, leggi "di sicurezza", è considerato un pirata e quindi perseguibile penalmente. Se da una parte questa è una tutela per il produttore, che non deve vedere il suo lavoro vanificato, dall'altra è uno svantaggio per il consumatore, che è costretto ad acquistare programmi a caro prezzo, spesso a più del loro effettivo valore e con grandi sacrifici, rallentando così la divulgazione del "verbo informatico". Contro tutto questo, la Free Software Foundation ha introdotto il concetto di copyleft, che preserva la libertà da parte dell'utente di utilizzare, modificare e soprattutto ridistribuire i prodotti in proprio possesso. Il copyleft, come entità giuridica, ha preso la forma di un contratto che viene stipulato tacitamente con l'utente, che può godere di tutti i diritti enunciati prima al solo patto che tali diritti vengano forniti anche all'utente successivo, insieme alla stessa licenza. All'atto pratico, i prodotti Gnu vengono distribuiti in forma di sorgenti, completi di makefile e istruzioni per la compilazione e l'installazione del pacchetto. Ovviamente, visto che anche il codice migliore può non essere compilato in modo corretto su ogni sistema, la Free Software Foundation raccoglie tutte le modifiche apportate ai suoi pacchetti per fare si che vengano compilati ed installati sulla maggior varietà di sistemi possibile e senza difficoltà. A questo punto ci si potrebbe chiedere cosa voglia in cambio la Free Software Foundation per tutto questo: obbligatoriamente nulla, però sono gradite donazioni di denaro oppure l'acquisto dei loro CD-ROM contenenti i pacchetti precompilati per la piattaforma scelta, oppure i

manuali o se preferite, sono disponibili anche le magliette con il loro logo che non poteva essere che uno gnu! Concludiamo con una breve lista degli strumenti disponibili, alcuni dei quali li avete trovati nel CD del numero di Giugno. Il più famoso è senza dubbio il GCC, il mitico compilatore C/C++ portato anche su AmigaOS con il progetto ADE (presto forse apparirà l'intera collezione su EARCD; -), poi GnuChess, il gioco degli scacchi, la BASH, una shell di cui abbiamo parlato varie volte, gli strumenti di memorizzazione tar e gzip e molti altri.

L'editor VI

Eccoci arrivati a trattare un argomento che a questo punto era divenuto irrimandabile: l'editor di testi VI. Probabilmente avrete installato da tempo l'X11 con un comodissimo text editor grafico e vi starete chiedendo perché tornare a parlare di una cosa superata: chi usa più questo editor "trogloditico"?
Parlare di VI può sempre tornare utile, perché, oltre ad un po' di teoria che non fa mai male, è un compagno di viaggio fedele e sempre presente.
Si può accedere a VI con

```
vi
```

oppure

```
vi (file)
```

che lancerà l'editor e vi caricherà automaticamente il file (file). VI può essere lanciato anche con delle opzioni, alcune delle quali sono le seguenti:

-r : tenta di recuperare un file non salvato dopo un crash di sistema
-R : il file viene caricato in modalita- di sola lettura, le modifiche non verranno salvate
-w : specifica le dimensioni della finestra di editing

A questo punto lo schermo si cancellerà ed appariranno in colonna 1, la prima a sinistra, una fila di tilde (~), che stanno ad indicare che la linea corrispondente è vergine, oppure apparirà il testo che avete scelto.
Dopo aver lanciato VI, entriamo nel dettaglio. VI ha due modi di funzionamento, la modalità comandi e la modalità inserimento testo. All'avvio vi troverete nella prima. Da questa si possono impartire dei comandi all'editor, come ad esempio quello di chiusura e di salvataggio e passare ovviamente alla modalità di inserimento del testo. Per fare ciò si può operare in 6 modi diversi, a seconda delle necessità. I comandi da impartire sono i seguenti:

a: il testo viene inserito subito dopo il cursore
i: il testo viene inserito prima del cursore
A: il testo viene aggiunto alla fine della riga corrente
I: il testo viene aggiunto all'inizio della riga corrente
o: viene creata una riga sotto a quella corrente
O: viene creata una riga sopra a quella corrente

Dopo aver impartito uno di questi comandi è possibile immettere il testo desiderato. Per tornare alla modalità comandi basta premere il tasto ESC. In verità, se vi siete "persi", cioè non sapete più in quale modalità vi trovate e avete paura di perdere il vostro documento, basterà che premiate ESC più di una volta: VI si porterà in modalità comandi al primo ESC e lì rimarrà alla pressione dei successivi ESC. Potrete quindi ripartire premendo "i" e continuare ad inserire il testo da dove eravate rimasti. Passiamo ora a vedere come si corregge un testo, cancellandolo carattere per carattere oppure per intere sezioni. Per cancellare un carattere occorre premere ESC, quindi portarsi in modalità comandi, posizionarsi sul carattere e poi premere il tasto "x". Potete premere "x" per tutte le volte che volete, fino a cancellare tutto quello che volevate. Per eliminare un'intera riga, basta premere, come al solito ESC, e poi "dd". Infine per cancellare dal carattere corrente fino alla fine della riga bisogna premere ESC seguito da D.
La ricerca di un testo, utilizzando anche espressioni regolari, si effettua con il comando "/". "/" seguito da un testo e dalla pressione di Return ricerca le occorrenze del testo scelto. Per tornare alla corrispondenza precedente, basta premere "?" e return.
Quando il vostro testo, o sorgente se state programmando, avrà raggiunto una certa lunghezza, sentirete la necessità di scorrere velocemente il testo. Allora, dalla modalità comandi potete usare le seguenti combinazioni di tasti:

CTRL-F : Scorre il testo una schermata in avanti
CTRL-B : Scorre il testo una schermata all'indietro
CTRL-U : Scorre il testo mezza schermata in avanti
CTRL-D : Scorre il testo mezza schermata all'indietro

E' possibile anche lo spostamento di parola in parola:

w : sposta il cursore alla parola successiva
b : sposta il cursore alla parola predecente
e : sposta il cursore alla fine della parola corrente

Per il semplice spostamento di carattere in carattere, basta usare i tasti freccia, sia in modalità comandi che inserimento testo.
Come ogni editor che si rispetti, anche VI permette il taglia ed incolla del testo: intanto il testo eliminato con i comandi "dd" e "D" non viene distrutto, ma solo copiato in un buffer, dal quale può essere incollato successivamente con il comando "p" dopo il cursore, oppure con il comando "P", che lo incolla prima del cursore. Per copiare un testo senza tagliarlo, basta usare il comando "yy", che copia una riga alla volta.
Infine vediamo quale sono i comandi per salvare il testo e chiudere l'editor.
Per salvare il vostro elaborato digitate, dalla modalità comandi, la sequenza ":w" seguito da Return. Se il file non era scrivibile, ossia il flag "w" nei permessi non era settato, potete "forzare" la scrittura aggiungendo un punto esclamativo in fondo alla sequenza, cioè

```
:w!
```

Per chiudere l'editor usate la sequenza ":q". Se le ultime modifiche non sono state salvate vi verrà chiesto di farlo prima di uscire. Per chiudere comunque scartandole, usate ":q!". Per salvare un file e chiudere contemporaneamente usate "ZZ", che salva e chiude tutto insieme.
Per concludere l'argomento, ricordiamo che VI ha un'infinità di altri comandi e caratteristiche avanzate che qui non possiamo nemmeno menzionare, per cui vi rimandiamo alla relativa pagina di manuale.

I processi

Questo mese parliamo di un argomento abbastanza importante: i processi. Non è semplice dare una definizione di processo, e non è nemmeno semplice far capire il concetto stesso, tanto che poi, alla fine, bisogna sempre affidarsi all'intuizione. Vediamo però di fare luce passo passo cercando di capire l'idea che c'é dietro. Quando si esegue un programma su un sistema multitasking, viene detto alla CPU che al momento giusto, e ad ogni intervallo di tempo, anche variabile, deve eseguire anche il codice macchina del programma lanciato e viene allocata una tabella contenente le risorse hardware e software impegnate dal programma stesso. L'insieme di queste sezioni di codice e dati viene detta processo, cioè è l'"immagine" del programma quando questo è in esecuzione. Prima di proseguire diamo qualche definizione e chiariamo qualche concetto: un sistema multitasking è un sistema che è in grado di far eseguire più programmi contemporaneamente alla CPU del computer, il tempo riservato all'esecuzione del codice macchina di ogni programma lanciato viene stabilito in base alla priorità dei programmi stessi. Molto informalmente, la priorità può essere definita come l'"importanza" di un programma in esecuzione. Maggiore è la priorità, maggiore è il tempo macchina che gli viene assegnato. Da questo deriva anche l'intervallo temporaleche intercorre tra due esecuzioni di istruzioni dello stesso pogramma. Tutto questo è gestito dal kernel del sistema operativo. NetBSD, e quindi Unix più in generale, e AmigaOS hanno questa capacità, quindi il loro utilizzo è gradevole e produttivo. Anche

Windows95 e WindowsNT hanno questa capacità, ma l'implementazione non è ancora all'altezza dei primi due. Vedremo in seguito che nemmeno AmigaOS è in grado, per certi aspetti, di competere con NetBSD. Lo scheduling è l'operazione che compie il kernel quando sottopone i vari processi all'utilizzo della CPU, che è vista in tutto e per tutto come un risorsa di sistema, come la RAM, i dischi e le stampanti. I processi funzionano in due modalità: la modalità utente e la modalità di sistema. Nella prima viene eseguito il codice macchina dell'utente, nella seconda viene eseguito il codice di sistema, per eseguire le chiamate di sistema, gestire le interruzioni o le trap. Dopo un po' di teoria, passiamo alla pratica. Vediamo le caratteristiche dei processi. Ogni processo ha uno spazio di memoria separato. Questo vuol dire che se un processo "impazzisce", (torneremo in futuro su questo) il kernel può decidere di ucciderlo e rilasciare le risorse che gli erano state assegnate. Ogni processo ha un padre, cioè un altro processo che lo ha generato, ed un identificatore numerico. La shell è il padre di tutti i processi lanciati dall'utente. Il padre della shell è un processo che si chiama INIT e che ha come identificatore del padre il numero 1. L'identificatore è sempre un numero e 16 bit. A questo punto ci si potrebbe chiedere chi è che crea INIT, visto che ogni processo deve avere sempre un padre. INIT viene creato dal kernel al momento del boot della macchina e da questo, con chiamate alla funzione di libreria fork(), si creano tutti gli altri processi.
Ogni processo ha sempre tre file associati aperti: STDIN, STDOUT, STDERR.

STDIN: è il file collegato al dispositivo di ingresso, generalmente la tastiera
STDOUT: è il file collegato al dispositivo di uscita dei dati e della messaggistica in genere. Di solito è il video.
STDERR: è il dispositivo di uscita per i messaggi di errore, generalmente è lo STDOUT ma ha ovviamente significato diverso.

Ogni processo ha uno stato, in relazione alla sua interazione corrente con la CPU, Gli stati sono RUNNING, WAIT o SLEEP, e READY. Quando un processo è "sulla" CPU è in stato RUNNING, se sta attendendo un segnale, da altri processi o dall'utente, ad esempio la pressione di un tasto o un movimento del mouse, è in stato WAIT. Infine, se un processo non è inattesa di segnale e sta aspettando che gli venga concessa la CPU è in stato READY.
Come accennato prima, i processi possono comunicare tra loro. La tecnica più utilizzata è l'IPC, cioè Inter-Process Comunications, che comprende la comunicazione tramite i segnali e le pipe. Unix System V ha altri tre tipi di comunicazioni che sono le code di messaggi, semafori e memoria condivisa.
Le pipe le abbiamo viste prima, adesso diremo due parole sui segnali. Se conosciete la teoria dei segnali su AmigaOS, c'é poco da aggiungere. Altrimenti possiamo dire che un segnale indica una condizione esistente all'interno di un processo che richiede l'attenzione del processo stesso. I segnali che sono più importanti da gestire sono SIGINT, SIGTERM, SIGKILL e SIGHUP.
SIGINT è il segnale di break e viene generato quando si preme sulla tastiera la sequenza CTRL-C. SIGTERM è il segnale di conclusione di un processo. SIGKILL è un segnale non gestibile dall'utente che conclude immediatamente un processo, senza l'eliminazione dei dati superflui del porcesso stesso. SIGHUP è il segnale di interruzione della comunicazione. Si può verificare quando la linea di un terminale cade o il flusso dei dati si chiude in modo improvviso.
Per quanto riguarda la conclusione di un processo, bisogna dire che deve sempre avvenire con una chiamata alla funzione exit() nel sorgente che libera tutte le risorse precedentemente allocate e "ripudia" i figli. I processi possono essere uccisi solo dai genitori che se vengono terminati prima dei loro figli, fanno si che questi ultimi diventino processi "zombi". Gli zombi sono processi non terminati correttamente, che alla fine possono "intasare" il sistema costringendo il super-user ad un reboot della macchina.
Il monitoraggio dei processi viene fatto con il comando ps (process status). Per vedere le varie opzioni, digitate "man ps".
Il comando ps dice quali sono i processi attivi sul vostro sistema, specificandone il proprietario, tramite la username, il PID, cioè l'identificatore numerico, e, particolarmente utili, le percentuali di CPU e memoria in uso. Per ottenere queste informazioni, si deve impartire

```
ps -aux
```

Per uccidere i comandi, si usa il comando kill:

```
kill -9 [PID]
```

dove [PID] è l'identificatore del processo da uccidere, ottenibile con ps -aux.

Varie ed eventuali

Questo mese vediamo come rimettere data e ora e come rendere permanentemente visibile una o più partizioni AmigaDOS da NetBSD.
Per quanto riguarda data e ora si deve usare il comando "date". Il comando "man date" vi dirà che basta impartire

```
date aammgghhnn
```

e l'orologio interno sarà impostato all'anno "aa", al mese "mm", al giorno "gg", alle ore "hh" e ai minuti "nn".
Questa possibilità torna utile perché, a parte il passaggio tra ora legale e ora solare e viceversa, nelle nostre prove l'installer di NetBSD ha sistematicamente sbagliato il settaggio. Concludiamo l'argomento con un esempio pratico:

```
date 1411
```

imposta l'ora alle 2 PM e 11 minuti primi, senza modificare la data.
Vediamo ora la condivisione di dispositivi di massa tra i due sistemi operativi. Per rendere permanentemente visibile una partizione AmigaDOS da NetBSD senza dover impartire il mount_ados tutte le volte che si ha bisogno, basta semplicemente aggiungere una entry in /etc/fstab. Più in dettaglio, si deve aggiungere la riga

```
[dispositivo] [punto di montaggio]
[tipo di file system] [opzioni]
```

Il [dispositivo] è il file in /dev che identifica la partizione che volete montare, [punto di montaggio] è la directory che conterrà la root della partizione, e va creata a mano prima di modificare "fstab". [tipo di file system] è la specifica sul file system che si vuole usare, nel nostro caso va messo "ados" e per finire [opzioni] sono le opzioni sul tipo di montaggio: per una precisa scelta di progetto, NetBSD non può scrivere su partizioni AmigaDOS, e questo va specificato esplicitamente, atrimenti si avrà un errore durante il boot del sistema. In definitiva la nuove entry dovrebbe essere simile alla seguente, che è stata "prelevata" dal nostro /etc/fstab:

```
/dev/sd1d /amigados ados ro
```

Questo dice che la partizione di tipo AmigaDOS identificata da sd1d va montata in sola lettura sulla directory /amigados.
Per concludere facciamo notare che queste modifiche, data e fstab, vanno eseguite con i previlegi di superuser, cioè dopo aver eseguito il login come "root".

Conclusioni

Anche per questo mese abbiamo finito: vi lasciamo con un bel po' di materiale da sperimentare e da verificare. Probabilmente ne avrete per un mesetto... giusto giusto fino al prossimo, in cui trovere altre simpatiche cosette su cui divertirvi. Buon lavoro a tutti.

Un mare di software ci attende dopo le vacanze, parliamo quindi di Aminet Set 6 e Animations CD, un'accoppiata vincente che ha il merito di accontentare tutti i palati e soprattutto di offrire interessanti sorprese.

Aminet Set 6 & Animations CD 2

di **William Molducci** *(will@sira.it)*

Aminet Set 6 contiene 8.000 archivi, disposti nei soliti quattro CD, per un totale di oltre 4 Gbyte di estensione totale. I programmi offerti in versione registrata o speciale sono titoli del calibro di WordWorth 5SE, TurboCalc 3.5, Cloanto Personal Paint 6.4 e Wildfire 3.38, una suite di prestigio che comprende generi quali word processor, spreadsheet, grafica bitmap ed animazione. I 4 Cd sono suddivisi nelle seguenti categorie di software: tools, grafica, fun e materiale musicale (programmi e moduli). Rispetto alle compilation della serie regolare, è stato inserito un Gbyte di nuovi file, naturalmente tutti provenienti dall'area di Aminet, nota per essere la più estesa di Internet. Come oramai tradizione è disponibile anche una cartolina, utile per ottenere le nuove release dei programmi commerciali dati in omaggio, con uno sconto medio che si aggira sui 50 marchi, compreso Wildfire 5, in versione sia per processore 68k sia PPC.

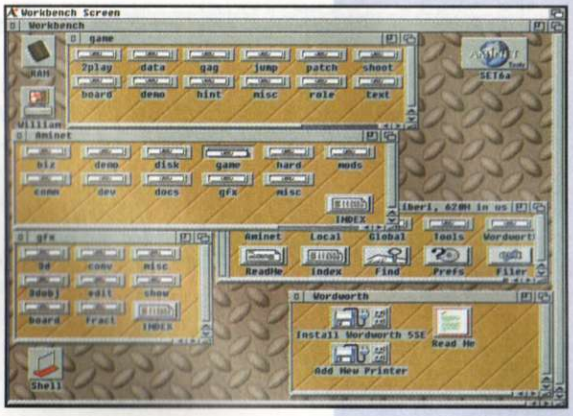
Disco A

Nel primo CD è inserito WordWorth 5SE, in questo caso, per la sua installazione, si dovrà provvedere ad eseguire un apposito assign, in quanto all'interno dell'icona sono riproposti i percorsi utilizzati su Aminet 22, il volume che originariamente conteneva il pacchetto, la soluzione alternativa è quella di copiare gli archivi su hard disk o ram disk e procedere manualmente alla modifica del percorso del programma associato (Iconx). Il cassetto riservato alla Cloanto (biz/cloanto) propone un paio di localizzazioni slave e la versione 1.2 di WebAnimDesigner, uno script Arexx per Personal Paint 7.x, utile per migliorare l'aspetto delle pagine HTML. Tra le patch segnaliamo AWeb 3.1 (supporto di Javascript, SSL e HTML4), l'update di CrossDos da 7.00 a 70.1, STFaxPro da 3.0 a 3.1 e TurboCalc da 5.00 a 5.02, compresa la versione in italiano. La scena demo è rappresentata da "TimeOut", presente a The Assembly 1997, una larga selezione di intro, slide show e altro materiale grafico. Tra i giochi segnaliamo Doom PPC per WarpOS, gli installer di Elite v1.0 e2.0, James Pond, King's Quest, Nicky Boom, Prince of Persia, e la versione integrale di BlitzBombers, che abbiamo già visto anche su Amy Resource 8. Nella sezione grafica si evidenzia AnimtED v1.50 di Marco Vigelius, con il quale si possono aggiungere eventi sonori alle animazioni (IFF-samples e moduli musicali), determinare la velocità dei frame e le relative pause. Gli oggetti 3D sono riservati a pacchetti del calibro di LightWave, Reflections e Cinema4D, per la maggior parte si tratta di modelli ispirati a Star Trek e Guerre Stellari, tra tutti citiamo un semplice omino in movimento, in versione per il raytracer della Maxxon. Nella sezione riservata ai driver per hardwa-

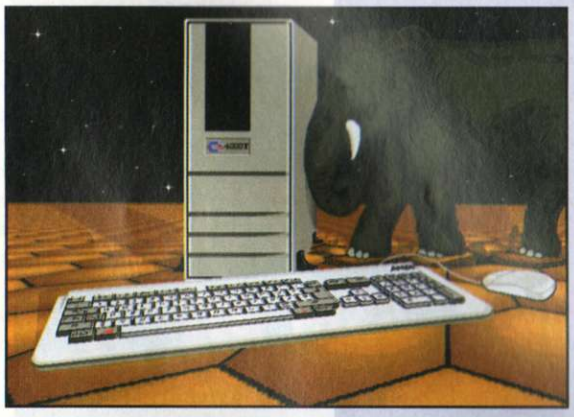
re, sono presenti gli archivi per collegare un modem alla porta PCMCIA di A1200 e A600, un monitor NTSC con risoluzione 704x480 a 31.55kHz/60Hz, gli scanner Hewlett-Packard, Microtek e Mustek, e una preziosa patch, utile per chi si avvale del controller A2091 con A4000. Nell'area dedicata agli elaboratori di testi, non manca AmigaTED v4.8 e TextED v6.0, quest'ultimo generato con CanDo, per le operazioni di stampa sono disponibili i driver originali della Canon Europea, necessari per i modelli BJ200, 240, 300, BJC600, 610, 800 e 4100. In un secondo archivio vengono supportati i modelli LBP, BJC 130 e 880. La serie continua con la Canon BJC 7000, alcune utility per EPSON Stylus Color, Deskjet 820c/870c, 670c/690c e Laserjet III. Con TextView v1.19 si possono visualizzare testi e anche file binari, questi ultimi sotto forma di numeri esadecimali, altri formati supportati sono AmigaGuide e HTML (senza i richiami ipertestuali). Come sempre l'area delle utilità risulta ben fornita ed ordinata, i file sono divisi nella solita classificazione tipica di Aminet.

Disco B

Personal Paint 6.4 è inserito all'interno del secondo disco, che ripropone in "grande stile" l'area grafica, tra gli archivi di maggiore interesse citiamo le FAQ di Imagine, le versioni ottimizzate per ogni tipo di processore (tranne PPC) di POV-Ray e RayStorm, un generatore di paesaggi per Reflections 4 e AmiForge (68000/030 FPU/040), il porting del famoso Gforge di John Beale, utile per creare immagini da utilizzare con Persistance Of Vision. AmiForge si basa sulla MUI, supporta numerosi filtri ed effetti di disturbo, oltre al settaggio della profondità dei crateri e dell'altezza dei picchi, le immagini possono essere salvate in formato Pgm (8 e 16 bit), PNG e Targa, entrambe a 16 bit. Per effettuare un rendering di prova, ci siamo avvalsi della versione per 68040, il tempo di esecuzione si è rivelato accettabile e il risultato finale lo possiamo considerare di buon livello, da notare che l'immagine viene salvata automaticamente in Ram, in formato Targa. Vi ricordate le Essence per Imagine di Steve Worley, una serie di texture matematiche molto apprezzate dai raytracer dei primi anni novanta? L'italiano Luca Ferraris ha voluto rinverdire i vecchi fasti (chi frequentava il Bit Movie si ricorderà l'intenso utilizzo di questi materiali, nella maggior parte delle opere in concorso), proponendo un editor per i volumi I e II, i cui risultati si possono utilizzare con la versione 2.9 o superiore del programma della Impulse, infatti, gli archivi originali potevano girare esclusivamente con la 2.0, in quanto successivamente venne modificato il formato proprietario. Se nel primo CD era inserita soltanto una piccola quantità di oggetti 3D, in questo viene resa giustizia ad uno dei generi più apprezzati dagli amighisti che prediligono il raytracing. Tra i quasi 100 modelli segnaliamo quello di un Joystick 7800 per Atari, generato su A1200 con Blizzard 060, in formato per Imagine. Sempre per lo stesso programma sono proposti un A4000T con monitor, un micidiale cannone al laser (Guerre Stellari), stazioni spaziali e una serie di mobili in legno. La maggior parte del materiale, anche in questo caso, è riservato a LightWave, Cinema4D e Reflections, con abbondanza di oggetti ispirati a Babilon 5 e ai personaggi di Lucas. Vmorph v2.30 è un programma che genera effetti di morphing e warping per animazioni, scritto con Amos 1.36 (su di un A500 con 1 Mbyte



Uno sguardo all'interno dei cassetti di Aminet Set 6.



Questa immagine, inserita all'interno di Aminet Set 6. è stata realizzata con Amiga 1000.

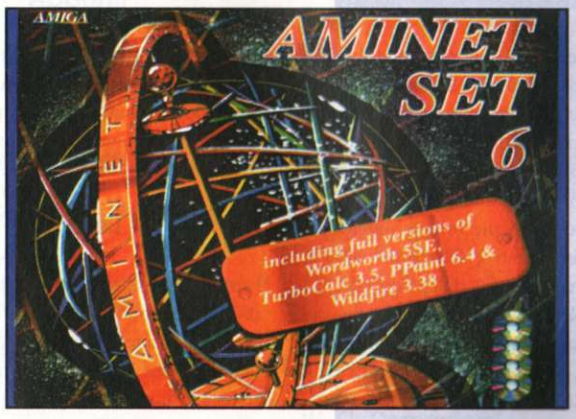
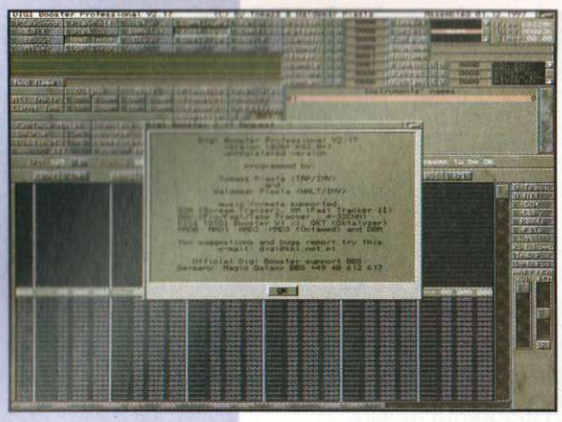


Immagine della copertina di Aminet Set 6.

Il disco di Aminet dedicato alla grafica contiene programmi, oggetti 3D e ottime immagini.



Digi Booster Professional è presente nel quarto disco di AAminet Set 6.

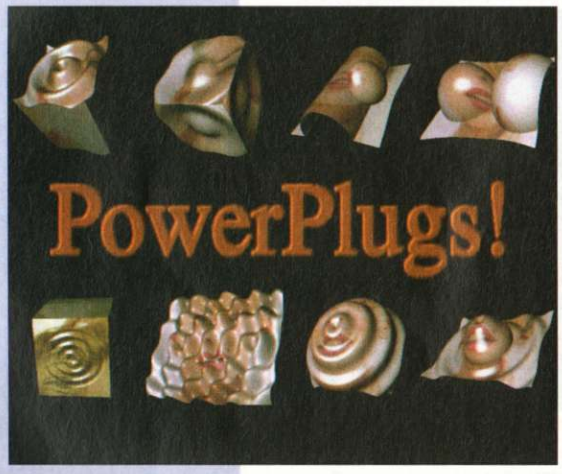


Immagine dimostrativa degli effetti speciali che si possono realizzare con WildFire.

di Ram e un drive esterno), pur essendo shareware può essere distribuito liberamente e non contiene alcun vincolo operativo. Le maggiori caratteristiche di questo pacchetto riguardano il supporto di oltre 1000 frame, regolazione del formato grafico, buffer per la conservazione delle singole immagini, che possono essere visualizzate e salvate in qualsiasi momento, una griglia di editing flessibile, routine in assembler, utili per la l'ottimizzazione di alcune operazioni, possibilità di configurare lo schermo, inoltre, lavora con tutti i modelli Amiga. Le richieste di sistema rispecchiamo l'ambiente in cui è stato compilato, infatti comprendono un solo Mbyte di Ram. Sono ancora molti gli amighisti (compreso il sottoscritto), che utilizzano con profitto il digitalizzatore a 24 bit Vlab, made in MacroSystem (la stessa casa che ha prodotto la scheda grafica Retina e il Draco), ecco quindi che potrà senza dubbio rendersi utile il programma "VLRec" v1.0 (gfx/misc), con il quale si possono grabbare in modo semplice ed automatico intere sequenze animate, in modo da evitare i metodi empirici, utilizzati attualmente. Tra i requisiti essenziali viene segnalata la versione 10 della Vlab.library, AmigaOS 3.x, il modello Vlab per Zorro II o III (non è stata testata la versione per parallela e la Vlab-Motion) e almeno 3 Mbyte di Ram disponibili. I risultati ottenuti sono quelli di una velocità di registrazione di almeno 10 frame per secondo, con un performance migliore se ci si avvale di una scheda grafica con il sistema CyberGraphX v3.

Disco C

Il terzo CD, nominato con l'aggettivo di "divertente" (Fun), contiene Wildfire v3.38 in edizione speciale per Aminet, la distribuzione completa offre in più circa 80 moduli esterni, effetti 3D di notevole spessore ed altre interessanti opzioni, diligentemente elencante in un apposito file di testo. Il contenuto del disco si sviluppa in generi quali giochi, demos, le aree biz e misc. Tra i prodotti della Cloanto segnaliamo l'upgrade 1.1 di AExplorer, necessario per chi possiede Amiga Forever 1.0, e numerosi script ARexx per Personal Paint, . Le versioni demo del software commerciale comprendono Wildfire v4.43, AWeb, Burnit, MasterISO v2.0 (questi ultimi due dedicati alla masterizzazione dei CD), Picture Manager Pro v4.10. L'elenco del contenuto dell'area game è davvero impressionante, ci limitiamo con il segnalare Boulder Dash RTG v4.14, l'ennesimo clone di PacMan (quello dei 6k), l'editor di Lemmings 2, l'installer e la patch di Bubble Bobble, l'immancabile DeLuxe Galaga e il clone di Asteroids per Workbench. Nella sezione riservata agli emulatori (misc/emu) non manca il Roland TB 303, AmiNES e AmiMasterGear v0.43, Frodo v4.1 e l'ennesimo porting di MAME.

Disco D

L'ultimo disco è interamente dedicato agli appassionati di programmi e moduli musicali, tranne che per la versione integrale 3.5 di TurboCalc. Il software musicale si divide nelle classiche categorie di Aminet, quali edit, midi, misc e player, tra gli editor citiamo THX Sound System v2.1 (si tratta del pacchetto completo e di alcune patch), Digi Booster v1.7, Protracker 3.15 e SinED v1.30, un generatore ed editor di sample a 16 bit. La sezione MIDI propone alcuni tool per Bars & Pipes, l'editor Yamaha CS1x v1.4, l'interfaccia per GMPlay v1.3 e macro ARexx per Music-X . Convertitori e player di ogni genere e per ogni tipo di modulo sono disposti all'interno delle restanti sezioni, facilmente consultabili con le potenti opzioni di ricerca, da sempre punto di forza delle compilation tratte da Aminet.

Appunti

Dare un giudizio sulla mega-raccolta di Aminet Set è un compito estremamente semplice, infatti, questo non può che essere positivo. Nel caso del volume 6 tale convinzione è fortemente avvalorata dalla suite di programmi dati in omaggio, che da soli possono fare impallidire anche i cosiddetti "mitici" bundle degli assemblatori di PC. Come appare chiaramente da questa recensione, la parte che più ci ha impressionato è quella riservata alla grafica, ma naturalmente anche le altre categorie non si sono rivelate meno appetibili.

Animations CD

La Weird Science oramai più che un marchio è una garanzia, ecco quindi che ci apprestiamo a recensirvi "Animations", un doppio CD interamente dedicato alle animazioni. L'iniziativa vuole essere un omaggio agli sforzi e all'abilità degli autori di grafica animata, che da sempre hanno trovato nell'Amiga un potente strumento con cui esprimere il loro talento e, allo stesso tempo, un'occasione per tutti gli appassionati del genere di possedere una vasta raccolta, con cui aggiornarsi sullo stato dell'arte e naturalmente anche divertirsi. Il materiale è stato sottoposto a numerose ore di test, e, per evitare problemi, sono stati predisposti appositi assign e fix, che consentono a qualunque macchina (ECS o AGA) di far girare ogni singola animazione. Quelle realizzate a 256 colori sono comunque di esclusivo appannaggio dei sistemi provvisti di scheda grafica o del chipset dell'ultima generazione. Un particolare supporto è stato realizzato per

il CD32, il quale deve necessariamente essere collegato con un modello Amiga (in questo caso viene consigliato NetWork CD, prodotto dalla stessa Weird Science). Il modo più veloce per lanciare le animazioni si ottiene tramite l'AnimsGuide, che ha il difetto di togliere all'utente il "gusto" di aprire i vari cassetti.

Contenuto

Il volume 1 contiene animazioni definite "standard" inserite nell'omonimo drawer, tra queste segnaliamo "3000 Man" generata con Imagine 2.0 da Gary Fenton, che si compone di 80 frame e mostra le performance di un A3000 e del suo instancabile proprietario, curiosamente l'opera è stata creata con un A4000/040. Non mancano le ambientazioni ispirate a Star Trek e la digitalizzazione di un filmato, avente come protagonista la cantante Madonna, che possiamo descrivervi come un po' "svestita". Numerosi titoli sono stati generati con programmi di grafica 3D, tra cui LightWave, Real 3D e il già citato Imagine. I file AGA sono 80, quasi tutti di buon livello, mentre l'area "AGATron" raccoglie i lavori di Tobias Richter. Per chi dispone di una buona dose di Ram, non ci saranno particolari problemi nel visualizzare gli archivi generati con Moviesetter, mentre quelli che dispongono di un A1200 base o di un CD32, dovranno evitare accuratamente questa parte del CD, in cui sono inserite numerose opere di Eric Schwartz. "Il migliore", come viene definito l'autore americano, non poteva però essere esclusivo appannaggio di Amiga ben equipaggiati, ecco quindi che nella sezione a lui riservata, sono inserite anche alcune animazioni, visibili grazie al player di DeLuxe Video, che notoriamente richiede minori risorse di sistema. Oltre alla serie di Juggette, non mancano lavori quali Anti-Lemming, Pogo, Coyote 2 e Vietnam conflict. I file in formato FLC richiedono anch'essi una buona dotazione di Ram (almeno 10 Mbyte) e un display a 256 colori, in questo caso è possibile selezionare uno script, che provvede automaticamente a lanciare tutte le animazioni. Dr Who è un personaggio di fantascienza (serial televisivo) molto conosciuto nei paesi anglo-sassoni, di cui ci siamo occupati altre volte, in questo primo disco sono presenti due file animati, inseriti all'interno del cassetto "DeLuxe Video". Altre opere di Eric Schwartz sono disposte nell'area "Power Animation", detta diversificazione è dovuta esclusivamente all'estensione dei file e all'importanza dei lavori, infatti, sono proposti i mitici Amy Vs Walker 2, Aga Morphy e Afrodisiac. Nella sezione "Special" trovano posto frattali animati, cartoni animati di Bugs Bunny e altre interessanti opere. Per potere effettuare eventuali conversioni è reso disponibile l'immancabile Main Actor, in versione shareware.

Animations Two

Il secondo disco contiene 481 animazioni in formato FLI, in questo caso ci troviamo di fronte a materiale generato quasi esclusivamente con altri computer, quali Workstation grafiche e in alcuni casi anche PC. Il formato, made in Autodesk, può essere visualizzato tramite un apposito viewer, sia da macchine ECS sia AGA, che dispongano almeno di AmigaOS 2.04. Le animazioni sono tutte a 256 colori, e, nel caso di Amiga ECS (senza scheda grafica), viene utilizzato il modo EHB (Extra-Half-Brite). Tra i tanti contributi, abbiamo apprezzato la guida riservata ai possessori di CD32, con cui è possibile visualizzare il contenuto dell'intero CD. Forse saremo stati influenzati dalla provenienza di questi archivi, ma il secondo disco ci è sembrato decisamente poco interessante, l'unica considerazione, che possiamo trarre, è quella di poter vedere all'opera le potenzialità dei tanto decantati PC che, se paragonati con gli archivi del primo disco, non ne escono certamente in modo positivo. In questo caso si tratta comunque di materiale pubblicitario, riguardante qualche pacchetto grafico o piccole presentazioni, ma a nostro avviso, si sarebbe potuto certamente procedere ad una migliore e più oculata selezione.

Appunti

Un piccolo giudizio del prodotto della Weird Science, riguardante il secondo disco, lo abbiamo già dato, e non è certamente positivo, al contrario abbiamo apprezzato il primo CD, interamente composto da opere generate con il NOSTRO computer, che si sono distinte anche in numerose manifestazioni di computer arte, tra le quali il mai dimenticato Bit Movie. In questo senso apprezziamo lo sforzo dei produttori, che hanno anche compiuto un ottimo lavoro di ottimizzazione, tanto che raramente abbiamo riscontrato inconvenienti. Le migliori animazioni sono certamente quelle di Eric Schwartz, e in questo senso con potevano esserci dubbi, comunque altri numerosi e validi autori sono presenti all'interno della compilation (Mark Thompson, Andrew Denton e Carmen Rizzolo), inoltre, non mancano ottime digitalizzazioni di sequenze filmate tratte da film del calibro di Blade Runner (3 file) e Azione totale.

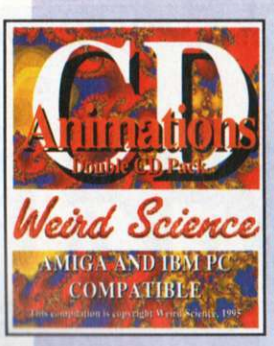


Immagine della copertina di Animations CD.

Nome prodotto:
Aminet Set 6

Produttore:
Stefan Ossowskis Schatztruhe
Gesellschaft fur Software mbH
Veronikastrasse, 33
D-45131 Essen
URL: http://www.schatztruhe.de

Distributore:
Db-Line
Via Alioli e Sassi, 19
21026 Gavirate (VA)
Tel. : (0332)74.90.00
URL: http://www.dbline.it

Prezzo: Lire 63.900

Configurazione minima: Amiga con CD-Rom.

A favore: Una suite di programmi registrati del calibro di WordWorth 5SE, TurboCalc 3.5, Personal Paint 6.4 e WildFire 3.38..

Contro: nulla di particolare.

Nome prodotto: Animations CD

Prodotto da:
Weird Science
1 Rowlandson Close
Leicester
Leicestershire
LE4 2SE
England

Disponibile presso:
W. G. Computers
Via Raffaello Sanzio, 128
50053 Empoli (FI)
Tel. (0571)53.06.35
E-Mail: wg@sigea.it
URL: http://www.wgcomputers.it

Prezzo: lire 59.000.

Configurazione richiesta:
CD Rom per Amiga.

A favore:
Il primo CD contiene numerose animazioni di indubbio interesse e generate con Amiga.

Contro:
Il secondo CD contiene soprattutto animazioni in formato FLI, di scarso interesse.

E' sicuramente il più noto digitalizzatore video per Amiga, ecco la prova del modello di punta della serie VIDI

Vidi 24 Pro

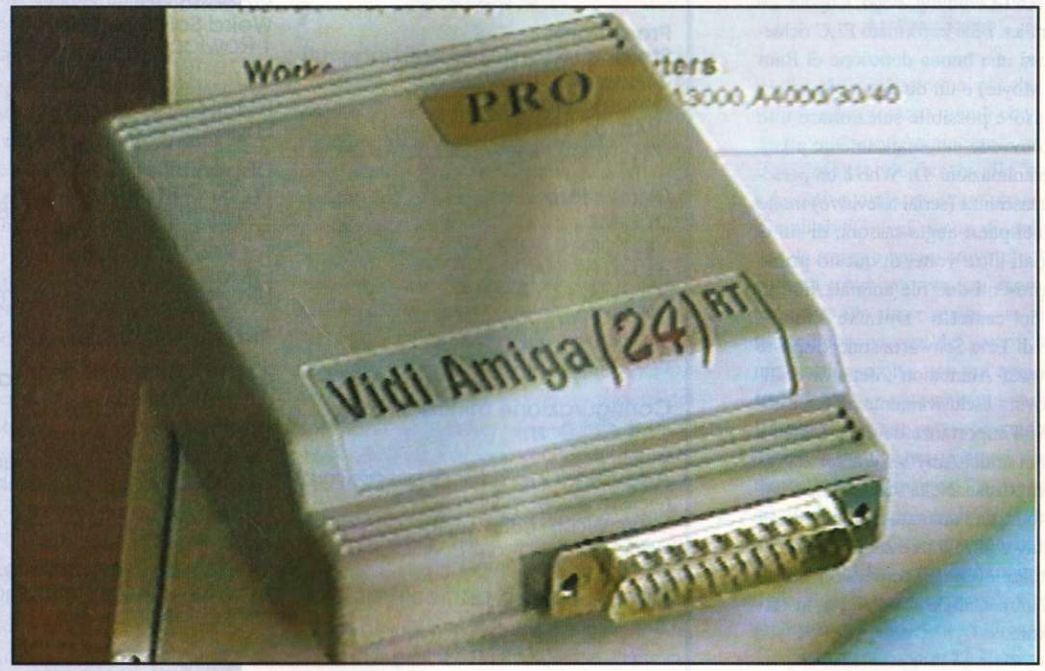
di **Giorgio Signori** (yurex@tin.it)

Come molti sanno l'Amiga ha sempre avuto un posto di rilievo nel campo video, grazie alle sue uscite PAL/NTSC standard, e alla disponibilità di attrezzature a basso costo come genlock e di software dedicato di ottima qualità, Scala in primis (a questo proposito vi possiamo anticipare che il solito tuttofare Paolo D'Urso sta lavorando ad un software dedicato al desktop video che con tutta probabilità verrà presentato a Pianeta Amiga e che ha dalla sua un'interfaccia gradevolissima e una forte originalità). I digitalizzatori video hanno sempre avuto un ruolo discretamente importante nel DTV, sono infatti usati in molti studi video che utilizzano Amiga, come accessorio di indubbia utilità. Le costose (e introvabili) schede per Zorro II/III (come la V-Lab) sono però precluse ai molti possessori di Amiga 1200 (anch'esso più che diffuso negli studi televisivi) che devono quindi rivolgersi ad un digitalizzatore di caratteristiche di certo non al livello delle schede dedicate ma che comunque possa servire degnamente allo scopo, il VIDI 24 Pro è uno di questi.

Package e caratteristiche

Il VIDI viene venduto in una scatola dal design molto ben curato, in cartone lucido e con numerose ed eloquenti fotografie a colori, che dimostrano come l'aspetto esteriore sia stato davvero molto curato. All'interno troviamo il VIDI vero e proprio, che si inserisce nella porta parallela, un cavo parallelo di prolunga (comodissimo, visto che avere il VIDI direttamente sul retro del computer è abbastanza scomodo), un cavetto per videocomposito, un dischetto con il software necessario. E' presente anche un esauriente manuale che non rispecchia la cura riscontrata nel resto del packaging che purtroppo è solo in inglese. Il VIDI si presenta come una scatoletta grigia con il connettore parallelo su un lato e con due ingressi videocompositi ed un ingresso S-Video sull'altro, oltre all'ingresso per l'alimentazione, fornita da un normale alimentatore (non fornito) per walkman o simili. L'installazione è semplice, basta inserire il VIDI nella porta parallela dell'Amiga, e collegare l'alimentazione. Per utilizzarlo è ovviamente necessaria un sorgente video, che può essere una telecamera, un videoregistratore, o una qualsiasi macchina che abbia un'uscita PAL (un altro Amiga, una Playstation o una qualsiasi console) videocomposita o S-Video. Noi lo abbiamo provato con un videoregistratore da casa a 4 testine, una telecamera Panasonic ed un caro vecchio CD (che dispone di uscita S-Video).

Le caratteristiche del VIDI sono di tutto rispetto, preview in tempo reale in bianco e nero a tutto schermo o a colori (in HAM8) in un quarto di schermo, e possibilità di digitalizzare immagini in full PAL (768*576) e oltre, e questo per un digitalizzatore parallelo è davvero molto, inoltre ha un controllo sul colore /contrasto/luminosità etc. dell'ingresso video regolabile via software sempre in tempo reale. Il software in dotazione permette anche basilari operazioni di fotoritocco e di animazione



Il VIDI 24 PRO: il design è semplice ma accattivante.

Prova su strada

Per la prova è stato utilizzato un Amiga 1200 Tower con processore 040 a 25mhz (quello della PowerUP) e 32 mega di memoria, ed un CD32 con 020 e 8 mega di fast, per testare la velocità anche su configurazioni base. Dopo aver installato il software su HD (é possibile utilizzarlo anche da dischetto, ma la cosa è più che sconsigliata), il programma parte da WB senza problemi, senza alcuna incompatibilità con lo 040 e con il CyberPatcher/MCP. Dallo schermo principale è possibile impostare i diversi parametri per il preview e la digitalizzazione. In particolare è possibile scegliere la dimensione della preview (1/4 di schermo b/n e HAM8, oppure full screen in 256 toni di grigio) il numero di colori, che va da 2 a 256 solo su macchine AGA, manca infatti il supporto per le più recenti schede grafiche, sono supportate infatti solo le più anzianotte come Retina ed EGS, oppure a 16 milioni di colori in HAM 8. Sono presenti alcuni parametri per la riduzione dei colori (con retinatura Floyd-Stenberg), correzione della palette, controllo del contrasto, colore etc. E' anche possibile selezionare per il grab una delle tre porte di ingresso video. Una volta entrati nel programma vero e proprio, la GUI ci informa automaticamente sul VIDI da noi utilizzato (PRO o no), se è correttamente alimentato e se è presente una sorgente video attiva sulla sorgente da noi selezionata. Ma veniamo alla caratteristica più interessante: il preview in tempo reale. La prima cosa da dire è che il VIDI 34 PRO è perfettamente utilizzabile anche sui 1200 base, per avere un aggiornamento quanto meno decente è necessario avere un bel po' di memoria, e questo in b/n in un quarto di schermo. Sullo 040 invece il programma è risultato velocissimo in b/n (leggermente meno veloce a tutto schermo), e leggermente sofferente nel preview in HAM8. La qualità delle immagini grabbate invece è davvero ottima (tutte le immagini di questo articolo e delle prove hardware dello scorso numero sono state ottenute proprio con il VIDI 24), a patto però di avere una sorgente video stabile e pulita. Per esempio, utilizzando il videoregistratore con fermo immagine digitale è stato possibile ottenere dei risultati ottimi in bianco e nero, ma solo discreti a colori, in questo caso infatti le immagini erano troppo traballanti. Con la telecamera invece i risultati sono stati sempre ottimi, a patto di mantenere l'immagine immobile senza muovere la telecamera di un millimetro. Con entrambi abbiamo utilizzato l'ingresso composito. i risultati migliori li abbiamo ottenuti però proprio con il CD e la sua uscita S-Video. Nei fermi immagine con il CD il VIDI ha reso immagini pressoché perfette, che richiedevano al massimo un po' di correzione del colore. Con il videoregistratore ed una videocassetta solo leggermente usata i risultati del fermo immagine sono stati pessimi. Il software in dotazione permette anche di gestire le animazioni (rigorosamente Anim-IFF), ma per questo consigliamo di utilizzare dei programmi appositi (MainActor e simili).

Preview in tempo reale, con un losco figuro di nostra conoscenza...

About

Nome prodotto:
Vidi 24 PRO

Disponibile presso:
DB-Line
Via Alioli e Sassi, 19
Gavirate (VA)
Tel: 0332/749000
Fax: 0332/749090
e-mail:info@dbline.it

Bit Store
Via Scarlatti, 126
Napoli
Tel/Fax: 081-5562134

Config. Minima: Amiga, SO 2.0

Config. Consigliata:
Amiga 1200 con 68030/040

A favore:
Ottima resa delle immagini
Preview in tempo reale
Possibiltà di grabbare immagini in full PAL

Contro:
Manuale in inglese
Prezzo elevato

Conclusioni

Il VIDI 24 PRO si è dimostrato un prodotto molto ben riuscito, e che risulta davvero ottimo per chi si occupa di DTV anche a livello professionale, il prezzo infatti non è proprio amatoriale, anche se viste le caratteristiche non ci si può lamentare più di tanto sotto questo aspetto. Per sfruttarlo al meglio è però consigliato ALMENO un processore 030, meglio se 040/060 per ottenere i migliori risultati, e delle fonti video di buona qualità, in particolare è consigliato l'uso con videoregistratori dotati di uscita S-Video, di controllo digitale del fermo immagine, e di un buon tracking delle testine. Senza dubbio un prodotto consigliato a chi fa del DTV a tempo pieno, un po' meno a chi invece fa parte della nutrita schiera degli "amatoriali", visto il prezzo non economicissimo.

Vuoi collaborare con EAR?
http://www.skylink.it/comecoll.html

L'ultimo gioiello ClassX si presenta in ottima compagnia

VideoFX CD

di **Andrea Favini** (jim_f@iol.it)

Gli instancabili ragazzi della ClassX ci hanno fatto pervenire la loro ultima fatica, VideoFX CD. Come il nome stesso suggerisce, abbiamo per le mani l'ultima release del loro ultimo nato per la videoproduzione, VideoFX. Si tratta della versione 2, ma dire che è il pezzo forte del CD non sarebbe corretto. Infatti, come vedremo, si sono dati da fare per fornire, in un unica distribuzione, tutto il necessario, hardware a parte, per fare videoproduzione a livello professionale. Ogni volta è sempre più difficile trovare parole di elogio per questi ragazzi, anche perché ogni volta trovano il modo di stupirci. Infatti un CD per un solo programma, per Amiga intendiamo, sembrerebbe sprecato (anche se ormai un supporto del genere costa meno di quattro dischetti), quindi l'idea geniale è stata quella di racchiudere più elementi in un unico pacchetto, riducendo notevolmente le spese di produzione e potendo quindi mantenere un prezzo molto contenuto.

Il pacchetto

Il materiale pervenutoci consiste in un CD-R di ottima qualità e un manuale stampato, per VideoFX 2, essenziale ma completo nel solito stile ClassX. La copertina è ben disegnata e al suo interno vi è stampato l'elenco del materiale contenuto nel CD, in italiano e inglese, così come è strutturato il software stesso. Il CD contiene infatti due script autolocalizzanti per i programmi, così che al momento dell'installazione o dell'uso direttamente da CD, i programmi usino il linguaggio corretto (cliccando sull'icona relativa alla lingua scelta verrà salvato un parametro tra le variabili di sistema). Chi conosce i prodotti ClassX si starà probabilmente chiedendo come sia possibile usare i programmi senza installarli sull'hard disk, visto che necessitano di una chiave solitamente salvata nel cassetto del programma. Per ovviare al problema, la chiave viene salvata nella directory S del disco di sistema, dove sarà visibile anche se il programma viene lanciato da CD. Come già accennato prima, non si tratta solo di un programma, ma di un interno set di prodotti, infatti troviamo anche le versioni complete di X-DVE 2.0 e Fontmachine 1.15, completi di manuali in formato html, oltre che ai demo di X-DVE3, Fontmachine3 e PowerTitler. Ma il bello deve ancora venire, infatti spesso la fantasia viene soffocata dalla mancanza di tempo, quindi è utile potere avere a disposizione, oltre a ottimo software, una buona collezione di file di supporto. A questo proposito troviamo 64 colofont professionali, centinaia di font bitmap di alta qualità, centinaia di campioni sonori in formato 8svx (ricordiamo infatti che VideoFX ha una buona predisposizione anche per quanto riguarda in campo audio), animazioni XFA (eXtra Fast Animation, l'ottimo formato di animazione creato proprio dalla ClassX), animbrush e tessiture per Fontmachine. Per i professionisti più esigenti ed esperti, ma anche per gli amatori più stravaganti e desiderosi di effetti sensazionali, si hanno a disposizione, per VideoFX2 appunto, centinaia di script già pronti all'uso, 380 tendine professionali Alfachannel a colori e 190 in bianco e nero, 310 plugin VFX e ciliegina sulla torta, 124 effetti DVE professionali e 138 effetti KIT professionali tutti in licenza da **SPC VideoStudio.** Per completare l'opera abbiamo poi una serie di driver per G-LOCK, IV-24 e per la gamma completa dei genlock Electronic Design e altro ancora.

Le novità

Per quanti riguarda i programmi contenuti, l'unico su cui riteniamo sia giusto dilungarsi è sicuramente VideoFX. Infatti Fontmachine è ormai una vecchia conoscenza, la versione 3 è stata recensita da poco. Anche X-DVE ormai lo si conosce bene e per quanto riguarda la nuova versione 3, presente sotto forma di demo, pensiamo che meriti un articolo a parte. L'interfaccia utente di VideoFX è pressoché rimasta inalterata, tranne che il riordinamento eventi con frecce Su e Giù sull'Editor. Comunque le novità non sono poche. Al di là di un paio di bugfix, troviamo, per quanto riguarda il "Play" che gli eventi possono essere eseguiti in sequenza con i tasti cursore o col mouse, così come per il "Replay" gli eventi possono essere eseguiti in sequenza col mouse. Abbiamo poi un effetto speciale per fermare e riavviare i timer durante il play, è stata aggiunta l'autopausa agli effetti XFA. Ora il Preview di un plug-in VFX si può otte-

nere anche tramite un doppio click sulla lista dei VFX, i colori 0 ed 1 degli effetti Img, Anim, VFX possono essere cambiati attraverso le preferenze, gli stessi effetti Img, Anim, VFX possono avere una sfumatura AGA personalizzabile sui colori 0 ed 1 ed è presente un editor colori per le sfumature, nelle preferenze. Per quanto riguarda l'interfaccia ARexx, a differenza della prima versione in cui era solo possibile lanciare script esterni, sono stati inseriti alcuni utili comandi: LoadScript, Play, Replay, Event, SetPrefs, etc. Abbiamo poi riscontrato una grande velocizzazione del caricamento, del checking/riordino di uno script e del play/replay/record di uno script, fino a dieci volte. Per quanto riguarda cambiamenti non visibili, alcune parti critiche di VideoFX sono state spostate in VideoFX.library.

Il contenuto del CD.

La prova

Provare in poco tempo tutto il materiale contenuto nel CD non è certo cosa facile, ma se da un lato l'enorme quantità di file potrebbe fare pensare ad una scomodità d'uso, soprattutto in fase di ricerca, un buon sistema di nomenclatura ed una serie di script dimostrativi facilitano il compito. Poi comunque riteniamo sia una cosa positiva avere sempre a disposizione qualcosa di nuovo da proporre nei propri lavori e anche a livello personale è piacevole avere sempre qualcosa di nuovo da scoprire. Ha comunque del miracoloso come i ragazzi della ClassX riescano a velocizzare ogni volta i programmi pur aggiungendo molte nuove funzioni. Qui, scusate se divaghiamo un po', ci viene in mente un discorso fatto con l'amico Paolo Cattani: il fatto di lavorare su sorgenti di ridotte dimensioni e ben costruiti, può sì comportare tempi maggiori, ma solo in una fase iniziale. Infatti, dopo un primo sforzo, è più semplice ottimizzare, le routine sono già di per se veloci in quanto si cerca di trovare sempre la miglior soluzione nel minor spazio possibile (una routine di 10 linee di codice sarà sicuramente più veloce di una che fa la stessa cosa ma in 100) e soprattutto non si perde di vista il codice. Purtroppo nel mondo informatico vige la politica del "di più" nel minor tempo possibile, per cui tanti non fanno quello sforzo iniziale, con la conseguenza di software mastodontico (tanto l'hardware potente c'é....) ma soprattutto una volta che si è perso di vista il codice, cosa inevitabile, il debugging viene praticamente lasciato all'utente finale in quanti richiederebbe troppo tempo. Tra l'altro anche quello superficiale che di solito viene fatto richiede sicuramente più tempo di quanto ne abbiano impiegato i ragazzi della ClassX per i loro prodotti. Scusate lo sfogo ma lo riteniamo doveroso nei confronti di chi svolge il proprio lavoro preoccupandosi dell'utente e non solo dei profitti. Tornando a VideoFX, per chi si fosse perso la recensione di qualche mese fa, ripetiamo brevemente i concetti su cui si basa e le principali caratteristiche. Che sia un programma destinato alla videoproduzione è più che chiaro, quello che potrebbe sorprendere è che per la sua natura si presta benissimo anche per avvenimenti solo audio come trasmissioni radiofoniche o "commenti" particolari di eventi. Il concetto alla base di VideoFX è l'implicazione evento-effetto che rende l'utilizzo estremamente facile, senza però limitare le possibilità. Infatti i tipi di eventi sono molteplici così come gli effetti, i quali spaziano da visualizzazione di immagini e animazioni a campioni audio, sino ad effetti professionali come tendine alphachannell. Ad ogni evento possono essere associati più effetti, così come più eventi possono generare lo stesso effetto. Con questa nuova versione e con il materiale messo ora a disposizione VideoFX passa dall'essere un punto di partenza per videoamatori a completo strumento per professionisti del settore. Ricordiamo infatti che, come detto tempo fa parlando di Draco, uno dei settori in cui Amiga occupa ancora un posto di rilievo è proprio la video produzione, grazie alla semplicità e alla stabilità del sistema operativo, ma soprattutto grazie ai costi notevolmente ridotti a confronto di qualsiasi workstation sia per quanto riguarda l'hardware che il software. Per quanto riguarda il materiale di supporto dobbiamo dire che le tendine sono di ottima qualità e anche gli effetti speciali DVE e KIT sono notevoli. Con a disposizione un genlock e un mixer, logicamente con a capo un amiga, si possono creare effetti di transizione molto belli e do notevole impatto visivo. Ricordiamo inoltre che a questo già imponente numero di effetti si aggiungono tutti quelli generabili con X-DVE, infatti questo è in grado di salvare i propri effetti in formato XFA, oppure sotto forma di frame, entrambi leggibili da VideoFX. Il materiale di tipo professionale richiede necessariamente un tipo di apparecchiatura adeguato. Le tendine non sono infatti utilizzabili altrimenti a meno di avere un pochino di pazienza usandole per due immagini statiche. Infatti queste tendine sono comunque normali animazioni, caricabili ad esempio in PPaint; utilizzando l'ambiente alternativo è possibile per ogni frame, assegnando correttamente il colore di sfondo nell'animazione, copiare, prima una e poi l'altra, due eventuali immagini nelle due zone della transizione Si tratta di un lavoro lungo ma gli effetti sono buoni. Per quanto riguarda gli effetti SPC, la cosa si fa più interessante. Infatti, a differenza delle tendine alfa, le quali presentano solo due zone di colori diversi, sono vere e proprie animazioni grafiche, molto belle, con una zona di colore rosso. Per quanto riguarda il discorso professionale, si tratta del "Croma key", ovvero il colore considerato neutro dal genlock. Per l'amatore casalingo è la finestra attraverso cui filtrare un'immagine per creare una bella animazione. Ad esempio la foto della fidanzata in una delle tante animazioni contenenti cuori. In questo caso, avendo una sola immagine da filtrare, il lavoro può essere svolto in maniera nettamente più agevole grazie a X-DVE. Infatti, dopo avere agito sull'animazione tramite PPaint invertendo il colore rosso con quello nel posto zero (solitamente è il nero) e rimappando l'immagine; basta poi utilizzare un effetto brush come immagine da filtrare,

Una tendina alpha BN all'opera.

About

Nome prodotto: VideoFX CD

Prodotto da:
Class-X Developement
Via Fracesca,463
56030 Montecavoli (Pisa)
Tel. (0587) 74.92.06
Fax (0587) 74.92.06
Email. classx@pisoft.it

Distribuito da:
Class-X Developement
DBline

Prezzo: LIT. 249.000 +IVA
aggiornamento da VideoFX 1.x LIT. 149.000 +IVA

Configurazione richiesta:
Qualunque Amiga con OS 2.1 o succesivi, 2Mb di RAM, HardDisk.

A favore:
Potenza e facilità d'uso dei programmi. Ricchissima raccolta di file di supporto.

Contro:
Nulla di rilevante

uno animbrush con l'animazione modificata e dando l'attributo trasparente, posizionare il tutto correttamente e renderizzare l'effetto. Attenzione solo al fatto che PPaint è stupido, infatti cambiando i colori nella palette, questi verranno modificati solo nella frame corrente, quindi la palette stessa va salvata e ricaricata per ogni fotogramma (é sicuramente più veloce che modificarla per ognuno). A tal proposito vi consigliamo di rispolverare il buon vecchio DeluxePaint, il quale permette di eseguire l'operazione in soli due passaggi, infatti cambiando i colori in un fotogramma li cambia in tutta l'animazione e dando il comando remap è possibile abilitare l'opzione "All frames". Molto probabilmente vi mostreremo a Pianeta Amiga come svolgere queste operazioni e magari in un bebop futuro.

Conclusioni

A questo punto non possiamo che fare i complimenti a Mik e Giò visto il lavoro svolto e le idee avute. Inoltre il prezzo è veramente buono, mentre quello di upgrade è ottimo. Sicuramente andremo avanti a provare il contenuto del CD ancora per molto e, apparecchiature video alla mano non mancheranno montaggi spettacolari dei filmini di famiglia. Sicuramente VideoFX CD sarà oggetto di una interessante presentazione a Pianeta Amiga, e siamo sicuri che i nostri amici saranno in grado di focalizzare l'attenzione come hanno fatto l'anno scorso. Non ci resta che dirgli "In bocca al lupo" nella speranza che continuino a sfornare ottimo software per processori minimi, prove viventi dell'inefficienza di tanti programmi di altre piattaforme di cui sarebbe fiato sprecato fare nomi; avete capito a cosa ci riferiamo, vero?

SOSTITUZIONE CD-ROM DIFETTOSI ENIGMA AMIGA RUN 98

Ritagliare il presente coupon compilato in tutte le sue parti e inviarlo in busta chiusa unitamente al cdrom.

Nome **Cognome**

Indirizzo

Prov. **Cap** **Località** **Tel.**

Tipo di problema riscontrato:

Spedire a G.R.Edizioni, Viale Espinasse, 93 - 20156 Milano - Att: Servizio Sostituzioni

Intervista esclusiva ai Traumazero autori dell'omonimo shoot'em up.

Incontro con Traumazero

di **Nicola Morocutti** (n.morocutti@bassano.nettuno.it)

Dopo una piccola preview sulla nostra pagina delle anticipazioni, andiamo ad indagare su uno dei titoloni dell'autunno. Ci siamo presi la briga di andare a trovare ancora una volta Simone (questa volta in compagnia di Igor) e le sorprese non sono mancate. Leggetevi il resoconto di quello che ci aspetta tra pochi mesi...

L'intervista

EAR: Presentatevi un po', chi siete, quando avete cominciato ad interessarvi di Amiga, quali sono state le vostre prime esperienze in ambito videoludico...

T0: Io sono Igor Imhoff il grafico di T0, e uso Amiga dal 1990. T0 è il mio primo lavoro serio su amiga, prima di allora mi ero cimentato in altri progetti, ma non ne ricavai niente di buono, perché non conoscevo gente capace di programmare, di conseguenza idee, progetti e tonnellate di grafica rimanevano inutilzzati (poco male, li ho riciclati in t0).
Io sono Simone Boscarato e mi occupo del codice di T0 e anch'io uso l'Amiga dagli inizi degli anni 90. Ho sempre amato programmare giochi, anche se prima di TraumaZero non ho mai avuto la possibilità di partecipare alla realizzazione di un progetto così ambizioso come il nostro...

EAR: Come è nata l'idea di Traumazero?

Igor: T0 era il nostro sogno nel cassetto da anni (addirittura parte della grafica del primo livello l'ho disegnata un anno prima che conoscessi
Simone) . Quando ci incontrammo per la prima volta (ad Ipisa '96) non avevamo ancora le idee chiare, infatti eravamo decisi a fare un platform. Tale progetto, però venne subito accantonato quando insieme alle prime schermate di codesto gioco, ne mandai delle altre relative ad un certo shoot'em-up e come per magia venne messo da parte il platform e iniziammo da subito a realizzare uno sparatutto.

EAR: A quali titoli vi siete ispirati per creare TraumaZero?

T0: I giochi che abbiamo preso in considerazione sono centinaia. sicuramente hanno influito maggiormente R-type, Project-X, Salamander e il mitico Denaris su C-64 (il quale, secondo me, non ha ancora rivali).

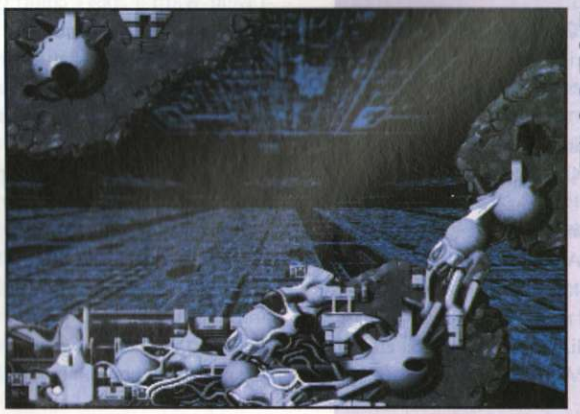
EAR: Parlateci un po' del gioco dal lato tecnico quali sono le sue caratteristiche principali?

T0: TraumaZero inizialmente era stato pensato per il 1200 di base, con 128 colori e ad un solo giocatore. Con il passare del tempo abbiamo notevolmente ampliato le caratteristiche per arrivare a: 256 colori REALI (non certo copperizzati), con due giocatori, fondale animato, esplosioni e luci in trasparenza hardware, smart bomb megagalattiche...

EAR: Beh, mi avete incuriosito non siate avari diteci TUTTO...

T0: Allora, ecco un elenco delle principali caratteristiche del gioco:

Tonnallate di sprite su schermo sono all'ordine del giorno in Traumazero.



Piccolo esempio in lavorazione (mancano ancora gli sprite) di livello warp.

Il numero di armi utilizzabili è impressionante e la combinazione di vari tipi crea effetti distruttivi.

Il design dei livelli sarà accuratissimo con tantissimi elementi biomeccanici ad attirare la nostra attenzione.

Frame tratto dalla tenebrosa introduzione animata, spettacolare a dir poco!

-Display in standard PAL in SemiOverscan a 256 colori REALI;
-Scrolling HARDWARE orizzontale (1/4 pixel) e verticale rigorosamente a 50fps;
-Refresh degli sprites principali delle astronavi a 50fps;
-Movimento e animazioni dei "BOB" a 25fps (35% Blitter/ChipRam, 65% CPU/FastRam);
-1 o 2 Giocatori Simultaneamente;
-Fondale ANIMATO a 256 colori in tempo reale (Ruote dentate, catene, vasche d'acqua, ingranaggi, luci al neon in movimento, ecc.)
-Fuoco dei missili, esplosioni, luci ed effetto acqua in TRASPARENZA Hardware a 128 colori REALI a 25fps;
-Livelli Warp a 2064+ colori (COPPERIZZATI ovviamente) con pi di 128 strati di parallasse ad 1/4 pixel, naturalmente a 50fps;
-5 Ambientazioni principali diverse;
-3 Astronavi principali (più una segreta) con armamenti montati differenti;
-Possibilità di scelta dei colori per la propria astronave;
-3 Armamenti principali e 6 secondari (GUNS, LASER, SIDE-SHOT, PLASMA, MISSILE, HOMING-MISSILE, ecc.) con 6 potenziamenti CIASCUNO (54 Armi in totale, più Smart-Bombs, ecc.);
-Cheat-Mode per cambiare gli armamenti della propria astronave rendendoli in stile Platform (frutta, dolci, caramelle, ecc.);
-Tre differenti modalità di gioco: STORY-MODE, ARCADE-MODE e BATTLE-MODE;
-Struttura dei livelli ad albero per rendere il gioco meno ripetitivo;
-Livelli segreti ispirati ai Coin-Op più famosi, stanze Bonus ricche di Power-Ups e items speciali, passaggi segreti, scorciatoie, ecc.;
-Guardiani di metà livello (con dimensioni fino a metà schermo);
-BOSS di fine livello (anche con dimensioni superiori a quelle dello schermo);
-Livelli di difficolà diversi, ognuno con una propria sequenza finale;
-Opzioni per personalizzare il più possibile lo stile di gioco;
-Colonna sonora del gioco interamente su tracce AudioCD;
-Caratterizzazione dei piloti (di sesso femminile) con parlato digitalizzato;
-Voce narrante maschile come commento alla partita in corso;
-Effetti sonori di altissima qualità per l'azione e per il background animato;
-Menù delle opzioni in stile console, completo di Sound-Test di tutta la colonna sonora di T0;
-Opzione per cambiare il parlato dei piloti nei vari dialetti italiani (veneziano, fiorentino, milanese, barese, siciliano, ecc.);
-Introduzione Animata interamente in RayTracing;
-Sequenze d'intermezzo tra i livelli per lo STORY-MODE;
-Cheat-Mode per vite infinite INESISTENTE!;
-5000+ Frames di Animazione;
-Ed ancora "Much, much more!"

EAR: Caspita!! Ma siamo sicuri che Traumazero girerà su un Amiga?

T0: Tranquillo, il gioco è SOLO per Amiga! (Amiga Forev... ehm NO! Volevo dire W AMIGA!). Allora, il codice del gioco è scritto interamente in assembly, con eseguibili ottimizzati per 030/50, 040 e 060 per sfruttare al massimo ogni configurazione hardware. Comunque, è necessario avere almeno un Amiga AGA con 68030/50 Mhz, 4Mb FastRam, Hard-Disk, lettore CD-ROM. Al momento non è prevista nessuna versione speciale per schede grafiche...

EAR: Visto che avete tanta abbondanza tecnica, cosa pensate delle Power Up e avete già pensato ad una conversione su Power PC o almeno di supportare questo processore?

T0: Per quanto riguarda la conversione di T0 per PowerPc ci abbiamo pensato, anche se attualmente non abbiamo ancora trovato qualche caratteristica che possa sfruttare

veramente la potenza del PowerPc. Il fatto è che un gioco in 2D come TraumaZero deve essere giocabile anche su uno 030: non è che possiamo aumentare i frames per secondo sul Power (e neanche per le versioni 040 e 060). Quindi l'"unica" cosa che possiamo fare è aggiungere effetti grafici, tipo le trasparenze, che rendono il gioco più bello.

EAR: Come si svolgerà l'azione e come sarà suddiviso il gioco ?

T0: L'azione sarà frenetica al massimo: ci saranno tonnellate di oggetti in movimento, mega esplosioni in trasparenza, fondale animato e boss di fine livello grandi anche due o tre schermate (ovviamente completamente animati...) Ci saranno più modalità di gioco tra cui: il classico Arcade-Mode (tipo Project-X) con un tot di livelli da completare e con i classici mostri di fine livello. Poi ci sarà lo Story-Mode che avrà una struttura dei livelli ad albero, livelli segreti, finali diversi, sequenze animate d'intermezzo e ovviamente "Much, much More!"

EAR: Chi distribuirà il gioco? Avete avuto già dei contatti con distributori?

T0: Attualmente non abbiamo concluso con nessuna Software House, anche se ovviamente i contatti sono molto importanti. La PowerComputing si è sempre interessata al gioco, già dall'uscita della prima demo (Beta 0.13). Poi c'é la Epic Marketing, forse la Titan Computer e per finire vi posso citare la ClickBoom. Inutile dire che noi puntiamo tutto sulla ClickBoom (speriamo nel buon Alexander Petrovic...)

EAR: Avete altri progetti per la mente?

T0: Tanti, forse troppi. Naturalmente tutto dipenderà da come andrà TraumaZero. Tanto per darti un'idea ti possiamo dire che è in progetto un puzzle game stile Super Puzzle Fighter 2 ecc..., con la grafica in stile Warner Bros... Poi abbiamo in mente un gioco sullo stile di Turrican II (ma molto più sofisticato), però non siamo sicuri che un gioco del genere possa interessare qualcuno. Vedremo l'accoglienza che riceverà Traumazero e poi decideremo, magari con una KILLER APPLICATION su PPC.

EAR: Da quanto tempo ci state lavorando e quando pensate di portarlo a termine ?

T0: Ormai ci stiamo lavorando da quasi due anni (anche se in realtà solo in quest'ultimo anno è diventato un lavoro vero e proprio). Il problema principale è che ognuno di noi ha altri impegni come ad esempio l'università ed è molto difficile trovare il tempo per far bene tutto. Comunque se tutto va per il verso giusto, a Pianeta Amiga II presenteremo la demo giocabile e per Natale il gioco dovrebbe essere nei negozi...

TRAMARIN *snc*

Quadri ed impianti elettrici - Computer

Amiga 4000 new model	£.	2.950.000
Blizzard B1230 IV	£.	250.000
Blizzard B1260	£.	865.000
Blizzard 603e+ 160 MHz con 040 SCSI	£.	895.000
Cyberstorm 060 MKIII	£.	1.390.000
CyberPPC 604 180 con 040 SCSI	£.	1.495.000
Cybervision 3D 4 Mb	£.	395.000
Scandoubler A4000	£.	170.000
Modem 33k6 soft + abbonam. Internet	£.	385.000
Cabinet Micronik new model	£.	285.000
Telmex CD per A600/A1200	£.	195.000
Telmex CD 8X	£.	295.000
Piastrina 4 unità IDE per A1200	£.	70.000
Floppy 1.76 Interni/Esterni	£.	185/195
Cabinet SCSI multiunità	£.	180.000
Masterizzatore Panasonic 4X 8X SCSI	£.	795.000
Masterizzatore ATAPI 2X 6X con software	£.	675.000
ZIP Atapi interno con software	£.	245.000
RAM per Blizzard/Cyberstorm 16 Mb	£.	85.000
Kit Hard Disk 1700 Mb A1200	£.	345.000

IN ARRIVO SCHEDE GRAFICHE BVISION

Via Quari dx 25E - 37044 Cologna V.ta VR - Tel. 0442/411447

EAR: Cosa ne pensate di Gateway 2000 e del futuro di Amiga?

T0: Personalmente preferivo la Escom Gmbh, più che altro perché mi sembravano con le idee più chiare. Comunque la nostra speranza è quella di poter continuare a lavorare su una macchina meravigliosa, che al giorno d'oggi ha bisogno di un completo lifting per ritornare prepotentemente sul mercato per dimostrare che cosa si può fare realmente con un computer (e chi ha orecchie per intendere intenda...).

EAR: Cosa ne pensate dei nuovi Amiga 4.0 e 5.0?

T0: Parole, parole e soltanto parole... Nella situazione in cui ci troviamo abbiamo bisogno di fatti concreti e non di aria fritta! La cosa importante, almeno secondo noi, è quella di avere una linea generale da seguire e soprattutto valida per tutti. In questo modo si eviterebbero le spiacevoli diatribe (es. quella tra Haage&Partner e Phase5) che non fanno altro che disperdere le energie... Ormai siamo rimasti in pochi (ma buoni) e bisogna restare uniti, altrimenti possiamo dire addio all'Amiga!

EAR: Per concludere da chi è composto il team di Traumazero?

T0: -Grafica & Animazioni: IMHOFF "Ilian" Igor
-AudioCD, parlato & SoundFX: BARZAGLI "FBY" Fabio
-Codice: BOSCARATO "MrX" Simone
-Introduzione e sequenze animate: IMHOFF Giulio e IMHOFF Igor
-Supervisione T0KickStart e AudioCD Player Code: STEFAN "Prozac" Paolo

EAR: Bene ragazzi mi pare di avervi spremuto abbastanza, grazie di tutto e buon lavoro...

Tuttiincor0: Ciao Nicola, grazie a te, un saluto a tutti i lettori di EAR sperando che apprezzino il nostro gioco.

Conclusioni

Vi avevo detto che Traumazero promette bene, no? Beh, se questi ragazzi avranno il tempo (visto che le capacità le hanno tutte) per mantenere le loro promesse avremo un gioco incredibile ed assolutamente imperdibile. Io consiglio a tutti di mettere via i soldini per accaparrarsene una copia, non ve ne pentirete, parola di boy scout (tanto non lo sono mai stato!).

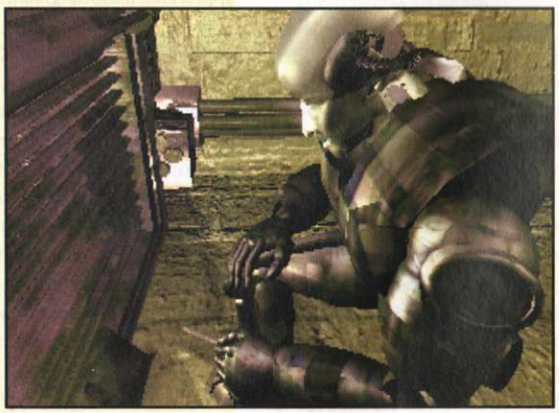
Games Preview

di **Nicola Morocutti** (n.morocutti@bassano.nettuno.it)

Come al solito il periodo estivo porta le ditte produttrici di videogiochi a svelare i propri cavalli di battaglia per l'inverno. Quest'anno siamo orgogliosi di essere praticamente sommersi di nuovi prodotti italiani. Il software nostrano sta crescendo sia numericamente che qualitativamente a livelli impressionanti, sorpassando agevolmente i più blasonati programmatori esteri. Ecco i migliori titoli tra quelli che potremo giocare dopo le vacanze.

The Golem

Partiamo subito alla grandissima con l'attesissimo gioco degli Underground Software. Questi ragazzi capitanati da Lorenzo Caprio stanno portando avanti da ormai quasi due anni il loro futuristico clone di laser game. Molte voci hanno circolato per la rete durante gli ultimi mesi riguardo a Golem, molti ne davano per certo l'abbandono altri dicevano che gli Underground si erano isolati per procedere più speditamente nella realizzazione, insomma un gran caos circondava questo gioco che aveva stupito tutti sin dal primo demo pubblicato in esclusiva sul CD di EAR. Le riviste di tutto il mondo si sono occupate di questo gioiello di grafica e programmazione creando grandissima attesa sulle sue sorti. Fortunatamente le voci di cui parlavo prima, che si erano diffuse in questi ultimi mesi erano solo in parte fondate visto che effettivamente gli Underground si erano ritirati dalla scena pubblica per poter portare i tocchi conclusivi a due importantissimi progetti. Il primo è ovviamente Golem che ha subito un completo restyling di grafica e sonoro ed ora appare totalmente cambiato (ovviamente in meglio) pronto a stupire anche i più scettici sulle sue effettive potenzialità. Il secondo è quel famoso XFL editor di cui gli Underground avevano parlato anche durante l'intervista concessaci ormai quasi un anno fa. Allo stato attuale, grazie anche all'intervento di Tony Ianiri della Power Computing, questo editor è diventato un programma completo che permette l'assemblaggio facile e veloce di sequenze in XFL con tanto di sonoro sincronizzato. Il Power Movie, questo è il nome del programma, permette di creare animazioni in formato XFL sia a 256 colori che in HAM8, di avere sonoro sincronizzato a 14 bit stereo il tutto con una velocità ed una facilità sconcertanti. Il pregio indubbio di questo programma è l'introduzione di un formato grafico multimediale più potente e versatile dell'ormai vetusto CDXL Commodore, sinceramente si sentiva il bisogno di un tale formato che per velocità di lettura (basta un CD 6X) e per esigue richieste hardware (basta un A1200 base) ha tutte le carte in regola per diventare uno standard su Amiga. In queste pagine però trattiamo di giochi quindi abbandoniamo il seppur valido Power Movie e tuffiamoci nell'analisi del lavoro svolto in questi mesi dagli Underground. Abbiamo avuto modo di vedere in questi giorni la nuova e spettacolare introduzione ed alcune delle nuove fasi di gioco. Dobbiamo subito dire che la nuova versione dell'XFL ci ha subito stupito vista la buona velocità delle animazioni unita ad un sonoro assolutamente eccezionale che concorre a creare un atmosfera incredibile di gioco. Dimenticatevi pure della vecchia versione che era apparsa sui CD di EAR e su AmyResource, siamo veramente su un altro pianeta grazie al lavoro svolto sia dal lato grafico che da quello sonoro. La grafica è, come sempre, totalmente renderizzata con una cura nel dettaglio sia degli oggetti che delle texture assolutamente fuori dal comune. I movimenti del nostro Golem sono sempre fluidi e credibili e tutte le animazioni ci sono parse assolutamente spettacolari (a parte forse la navicella nell'intro che quando è colpita dal missile si ferma a mezz'aria misteriosamente!) e decisamente curate. Potrete comunque giudicare anche voi dalle foto che corredano queste pagine. Il lato sonoro, sebbene abbiamo sentito solo il pezzo dell'intro, ci pare veramente eccellente, con un ottimo uso di strumenti e creato con una professionalità sinceramente sopra la media. Del gioco vero e proprio possiamo invece dirvi ancora poco, sappiamo che sarà un misto tra i vecchi laser game (di cui riprende l'incredibile grafica) e le più moderne (e divertenti da giocare) avventure grafiche. Sull'effettiva giocabilità del tutto ci permettiamo ancora di avere quache dubbio, non per mancanza di fiducia nei confronti degli Underground (che anzi hanno dimostrato fin ora di mantenere tutte le promesse fatte) ma per l'oggettiva difficoltà e per i rischi che questo tipo di struttura di gioco comporta. The Golem sarà pubblicato dalla Power Computing (che ha già distribuito Breathless e The Big Red Adventure) sarà quasi sicuramente su ben due CD e sarà disponibile prima di Natale. I requisiti di sistema sono un 1200 base ed un lettore CD 6x quindi non avrete scuse per non acquistarlo. Buon lavoro quindi agli Underground sperando che riescano a mantenere fino in fondo tutte le promesse fatte, in questo caso potremmo avere un vero vincitore.

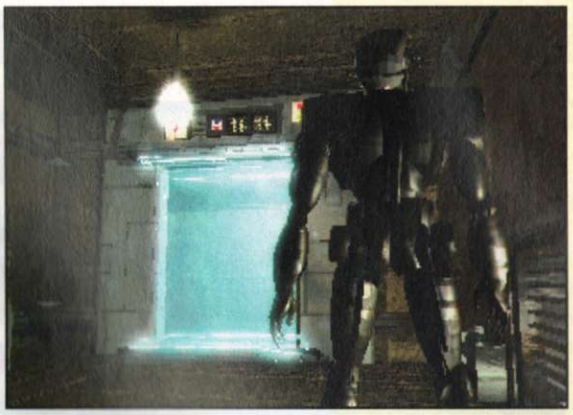


Golem, nuovi ambienti, nuova grafica, sempre stupendo e spettacolare!

Ultra Violent Worlds

Novità nel mondo degli shoot'em up dopo l'italianissimo ed incredibile Traumazero (di cui parliamo tra poche righe) il team australiano dei Vorlon Software ha bruciato letteralmente le tappe pubblicando questo sparatutto a scorrimento verticale che sembrerebbe decisamente interessante. Purtroppo siamo ancora in attesa del pacchetto dall'Australia ma, se state leggendo queste righe, significa che non è arrivato in tempo

per la chiusura del numero, pazienza vorrà dire che la recensione la troverete nel prossimo numero. Parliamo quindi un po' di questo gioco. Sostanzialmente siamo davanti ad un clone dell'ultima generazione di Xenon 2. UVW infatti è si uno sparatutto a scrolling verticale come il capolavoro dei Bitmap Brothers però aggiunge notevolissime innovazioni, innanzitutto la grafica è interamente a 256 colori, ed è di buon livello, oltre a ciò bisogna annoverare i 3 livelli di parallasse, i fondali animati, il gioco simultaneo a due e le spettacolari esplosioni. Il lato sonoro è altrettanto curato con una serie di effetti sonori e di musiche veramente pompatissime, che vi gaseranno decisamente durante l'azione. Graficamente non sembra reggere assolutamente il confronto con Traumazero, però dal demo che abbiamo potuto vedere il gioco non c'é sembrato malaccio. Da segnalare che questo titolo arriverà in più versioni sullo stesso CD, infatti oltre a quella Amiga (solo per AGA e con un refresh rate dichiarato di 25fps) ci sarà anche quella per PC (oddio!) e quella per Linux. Il gioco sarà distribuito direttamente dalla Vorlon e come vi dicevo sarà già disponibile quando leggerete queste righe. La recensione al prossimo mese intanto lascio spazio ad altri giochi più interessanti...



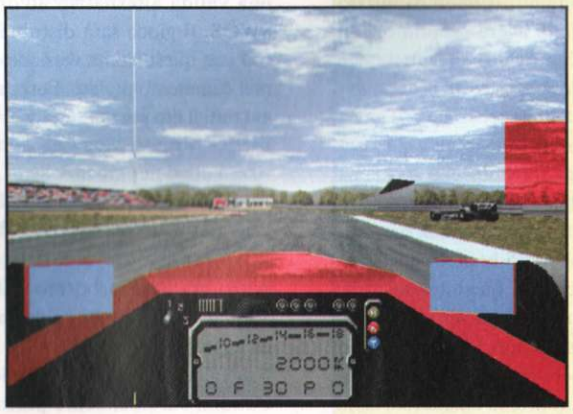
Cosa apparirà da quella porta? Boh! Lo sapremo solo a gioco finito!

Traumazero

Piccolo aggiornamento per il capolavoro annunciato dei Traumazero, pochi giorni fa Simone Boscarato (programmatore di T0) mi ha fatto vedere alcuni nuovi spezzoni del gioco. Devo ammettere che mi ha stupito nuovamente visto che era presente il famoso effetto fumo in trasparenza, i fondali animati (!) ed anche un primo abbozzo dell'effetto acqua. Oltre a ciò, come se già non fosse sufficiente, ho avuto ancora una volta la riprova che le routine create per il movimento del paesaggio e per la gestione degli sprite sono veramente ottime. Decine di oggetti che si muovono contemporaneamente e, se ciò non bastasse, anche un'arma speciale da brivido (provate a prelevarvi il nuovo demo dal loro sito!) composta da decine di missili e di colpi che si scagliano contro i nemici inermi. Ho anche avuto modo di vedere i primi fotogrammi della spettacolare animazione renderizzata iniziale che avrà poco da spartire con le prime piccole animazioni presenti nel rolling demo di un annetto fa. La grafica ora è a tutto schermo a 256 colori, con una buona complessità degli oggetti poligonali ed una scelta delle texture che ricade su toni tetri. Veramente ottimo! Speriamo di vedere al più presto la scena finita e che non manchi anche di una buona "regia" e di buone "riprese". Anche la grafica in-game sta continuando a progredire, sfornando (dalle capaci mani di Igor Imhoff) decine di mostri, alieni, navicelle e forme biomeccaniche stupendamente raccapriccianti. Bellissimo un gigantesco mostro finale che Igor mi ha fatto vedere in totale anteprima (pensate che non l'aveva ancora visto nemmeno Simone!). Sono ancora in forse (anche se spero vivamente che verranno inclusi) i livelli Warp, una sfrenata corsa contro il tempo condita da 128 livelli di parallasse, Simone mi ha confidato che il codice di queste sezioni deve essere ancora ultimato, incrociamo le dita. Del sonoro, a parte la bellissima ed ormai famosissima, colonna sonora del rolling demo non abbiamo più sentito altro, i Traumazero confidano di ricevere presto le

Dicevo riguardo a Traumazero ? Guardate questa grafica ed inchinatevi davanti alla bravura di Igor Imhoff.

Ci sarà anche questo tifoso che esulta quando segnamo (se esulta quando prendo un gol lo stronco!) in Eat The Whistle? Conoscendo i programmatori penso proprio di si.



Virtual Grand Prix nello splendore dell'interlacciato, pensate che è molto fluido anche su uno 030 a 50.

In Shadow of Time, bella grafica e situazioni demeziali. Provate a parlare con la vecchietta è un "filino" svanitella...

tracce audio dal mitico FBY. A conti fatti però il lavoro da fare è ancora molto e Simone e soci ne sono consci, visto che manca ancora l'IA dei nemici, gli schemi d'attacco ed il design dei livelli, praticamente c'é tutto il gioco a pezzi, basta "solo" metterlo insieme. Per i Traumazero si prospetta un'estate di lavoro forsennato, anche se ne vale sicuramente la pena. Probabilmente a Pianeta Amiga questi valorosi ragazzi distribuiranno gratuitamente una demo giocabile a tutti coloro che visiteranno il loro stand.

Eat The Whistle

Eccoci con l'immancabile gioco del calcio, il periodo dei mondiali sarà già passato quando leggerete queste righe però ora siamo in piena febbre e la finale si sta avvicinando a grandi passi. I nostri connazionali dell'Hurrican Studios hanno ben pensato di approfittare del favorevole periodo per pubblicare grazie all'aiuto della Epic Marketing il loro gioco, che avevamo già visto in fase molto embrionale alla scorsa edizione di Piaenta Amiga. Il gioco è notevolmente cresciuto in questi mesi di lavoro presentando ora caratteristiche di tutto rispetto. Il gioco sarà pubblicato in questi giorni sfruttanto il "traino" dei mondiali. Il buon Maurizio Faggioni mi ha fatto avere proprio oggi il demo appena uscito e devo ammettere che sono rimasto sorpreso e piacevolmente stupito dalla prima all'ultima schermata. Il gioco si apre puntando sulla demenzialità più assoluta (d'altronde da un gioco che si chiama "Mangiati il Fischietto"! cosa potete aspettarvi) e continua su questa strada fino alla conclusione del demo. Visto però che lo spazio è tiranno più che mai questo mese, passo subito ad analizzare il gioco vero e proprio. Graficamente siamo messi benissimo con 550 fotogrammi per i giocatori 300 per il portiere e 100 per l'arbitro, le animazioni sono dunque fluidissime così come lo scrolling che su processori veloci diventa man mano più fluido. Il gioco è totalmente OS friendly e gira in perfetto multitasking, è compatibile con le schede grafiche e può essere giocato addirittura in finestra del Workbench!, supporta l'AHI per il sonoro (a questo proposito segnalo gli incredibili e divertentissimi effetti, questi ragazzi sono malati!!!), ci saranno i campionati del mondo, quelli europei e i vari campionati nazionali con tutti i giocatori reali (con colo i nomi modificati per via dei diritti), sarà possibile il gioco da 1 a 4 giocatori simultanei, su 30 tipi diversi di terreno, il sistema di controllo (e questo lo posso testimoniare) è veramente intuitivo e facile da usare oltretutto presenta l'accelerazione/decelerazione di giocatori cosa vista molto di rado in questi ultimi tempi (é molto diverso da SWOS ma ugualmente divertente), ci saranno completissimi editor di tattiche e dei giocatori, ci sarà una completissima opzione di replay (con tanto di possibilità di salvataggio delle azioni più belle) e ultimo, ma non da meno, un misterioso modo "arcade alla Speedball 2" con tanto di bonus e tiri speciali. Concludendo quì (perché sto sforando paurosamente il limite degli articoli) questo Eat The Whistle promette troppo bene, sono certo che potremo finalmente trovare una valida alternativa all'ormai vecchio SWOS. Il gioco sarà distribuito su disco e CD con quest'ultima versione con addirittura il commento parlato. Forza ragazzi facciamo tutti il tifo per voi!

Virtual Grand Prix

Altro grandissimo titolo italiano questo Virtual GP. Noi tutti l'abbiamo conosciuto ed apprezzato sotto il nome di Alien F1, ora il suo autore, il bravissimo Paolo "the Alien" Cattani, sta finalmente portando i tocchi finali alla sua creatura e signori miei, non ce ne più per nessuno! Il nuovo demo che ho avuto modo di vedere in questi giorni ha già al suo interno 3 piste (Hockenheim, Magnycours e Melbourne) complete ed altre nuove chicche di cui parleremo poi. Il lavoro di conversione delle piste è, da quanto ci ha confermato lo stesso Paolo, veramente noioso e lungo però visto il numero di piste già pronte dobbiamo complimentarci con il nostro alieno preferito che sta lavorando veramente alacremente. Le tre piste che ci troveremo ad affrontare sono completissime sotto tutti gli aspetti visto che oltre alla perfetta riproduzione di curve e rettilinei presentano anche tutti gli edifici, la vegetazione ed i cartelli pubblicitari delle piste reali. La sensazione di realismo è veramente incredibile grazie anche alle ottime texture che adornano ogni aspetto delle piste, alle stupende e spettacolari riflessioni su ogni oggetto di vetro o plastica (cruscotto delle macchine, visiera dei piloti, vetri delle palazzine che circondano la pista), al gran numero di visuali esterne, al replay, alla fedele simulazione di tutto l'evento e alla fedeltà dei movimenti delle macchine che rispettano nei minimi dettagli tutte le sollecitazioni a cui sono sottoposte. I dettagli grafici sono dunque molto curati e rifiniti sia nei modellini 3D di auto ed oggetti, sia in tutti gli aspetti di contorno. Ancora più completi sono i menù che permettono di scegliere e calibrare ogni minimo aspetto della nostra monoposto, permettendo poi di apprezzare in pista se le nostre scelte sono valide oppure suicide. Ottima anche l'opzione "aiuto" nuova entrata di questa versione, che permette di aumentare a piacere il carico aerodinamico delle nostra autovettura, rendendo più facile e divertente la guida anche per i neofiti. L'aspetto comunque più sconvolgente di questo nuovo demo è l'introduzione dell'alta risoluzione. Avremo la pos-

sibilità di giocare anche in 320*512 godendo così della maggiore nitidezza grafica che l'alta risoluzione permette. A questo punto vale la pena di spendere due parole anche sul motore grafico il vero punto di forza di Virtual GP, il buon Paolo ha infatti creato una particolare routine che permette di evitare le conversioni chunky to planar permettendo al gioco di funzionare più velocemente su un normale AGA che su una scheda grafica (peraltro supportata) come la Cybervision 64. Oltretutto su un banale 030/50Mhz il gioco è fluidissimo in bassa risoluzione e perde pochissimo (in termini di velocità) in alta (al massimo vi servirà un monitor che supporti il DblPal per non distruggervi la vista!). Il gioco sarà disponibile entro il prossimo Natale, distribuito dalla Epic Marketing sotto etichetta Islona, richiederà un A1200 ed un po' di Fast per funzionare, sarà distribuito su CD con una bella introduzione animata e probabilmente sonoro direttamente da CD. Tenete d'occhio il nostro stand durante Pianeta Amiga, Paolo ha promesso di venire a trovarci con un nuovo demo.

Games News

Anche le news sono veramente ricche questo mese, partiamo ovviamente da **OloFight** l'incredibile picchiaduro programmato dagli italianissimi The Real Ologram, Fabrizio Stoduto mi perdonerà per questo piccolo accenno al suo gioco però la mancanza di un nuovo demo ed il numero esagerato di titoli annunciati mi ha costretto a ridurre lo spazio a sua disposizione. Comunque OloFight risulta assolutamente spettacolare e tecnicamente sconvolgente. I Real Ologram stanno portando gli ultimi tocchi al gioco che sarà presentato a Colonia 98 da Fabrizio e soci che hanno optato per distribuire autonomamente il gioco. Probabilmente un nuovo demo sarà disponibile per Pianeta Amiga anche se ormai tutti aspettano il gioco finito. Passiamo ad **In Shadow of Time** una nuova avventura grafica (di cui avevamo già parlato l'anno scorso) che sta raggiungendo gli stadi finali di sviluppo. Il gioco è molto promettente e va finalmente ad arricchire un genere, quello delle avventure grafiche, che ultimamente a parte Sixt Sense Investigations (recensito questo mese) e Gilbert Goodmate (oltretutto ritardato per permetterne l'uscita prima per PC), presenta ben poche novità. Le caratteristiche sono molto interessanti visto che si parla di 384 colori su schermo, routine per la scalatura e le ombre degli sprite in tempo reale e funzionamento in multitasking, unico piccolo neo è la mancanza del supporto per le schede grafiche. Dal primo demo che abbiamo avuto modo di vedere il gioco è decisamente valido con ottime animazioni e locazioni realizzate discretamente. Anche l'umorismo fa la sua comparsa sia in situazioni paradossali che nei dialoghi. Il gioco finito si accontenterà di un A1200 base anche se un po' di Fast Ram e ovviamente l'HD cono raccomandati. Altri porting d'eccellenza stanno per affacciarsi su Amiga così dopo Myst, Quake, Doom1 e 2 e Descent anche **Abuse** e, tenetevi forte, **Quake 2** stanno per arrivare sotto le nostre sgrinfie. Il primo è un misconosciuto arcade/adventure dalla grafica discreta e con una buona giocabilità. Dobbiamo ancora vederlo girare però potrebbe rivelarsi un buon gioco. Il secondo, non ha ovviamente bisogno di presentazioni visto che è il seguito di uno tra i giochi più attesi sotto Amiga, pare dunque che un gruppo di coders abbia cominciato unporting sotto PPC del tutto illegale che però potrebbe sfociare in una conversione autorizzata come per il primo episodio. Resta da dire che probabilmente potremo giocarci comunque visto che da molto tempo è disponibile una versione illegale di Quake 1 per PPC che gira a velocità elevatissime anche su un banale 603, i programmatori promettono le stesse velocità anche per Quake 2, vedremo come andrà a finire la cosa... Breve notizia anche a riguardo di **The Shadow of the Third Moon 2** come vi avevamo annunciato i Black Blade non sono interessati a programmarne una versione Amiga però ci hanno assicurato che la conversione è a cura della Titan che quindi produrrà anche la tanto attesa versione PPC. Altra piccola update per **Fortress of Fear** il fantastico gioco di ruolo isometrico di cui avevamo parlato pochi mesi fa, il grafico (Marco Farace) ci ha confermato che il progetto sta proseguendo alla grande e che il team pianifica il lancio durante Computer 98 a Colonia, tenete gli occhi aperti anche durante Pianeta Amiga visto che forse...

Conclusioni

Chiudo in fretta sovrastato dalle novità, mese ricchissimo anche questo, segno che incredibilmente (per molti ma non per noi) Amiga non ne vuole proprio sapere di andarsene, anzi! Ancora più bello è scoprire il grande numero di progetti portati avanti in Italia da ragazzi assolutamente BRAVISSIMI! Buon lavoro a tutti e ci vediamo al nostro stand!

International Amiga 98

di Giorgio Signori

"Nessuno può camminare all'indietro verso il futuro". Queste le parole d'esordio di Petro Tytschenko all'International Amiga di Toronto, seguite dalle ben più classiche "We have a bright future".

All'International Amiga Show 98 di Toronto Petro ha puntualizzato nuovamente le tanto attese strategie a lungo termine di Amiga International. Ormai i dubbi sono pochi, si attende con trepidazione il 12 Luglio, quando Amiga Inc. svelerà i dettagli tecnici dei nuovi Amiga previsti per il 1999 (in particolare c'é attesa sul nome del produttore del fantomatico superchipset che dovrebbe stupire il mondo). Petro ha ribadito ancora una volta come i sistemi x86 siano solo la piattaforma di sviluppo per il nuovo sistema operativo 5.0, ma la paura che l'AmigaDOS venga trasformato in una specie di BeOS, seppur mitigata, resta ancora, inoltre ha confermato che la linea PowerPC continuerà ad essere supportata per quelli che ora sono diventati gli "Amiga Classic". Per le macchine di sviluppo invece è in fase di ultimazione la scheda bridge che garantirà la totale compatibilità verso il basso per il 4.0. Una cosa che ha destato particolare interesse è che Amiga International continuerà la vendita degli Amiga Classic, che verranno affiancati dalla linea New Amiga fino all'uscita delle vere nuove macchine nel 1999. Petro ha concluso dicendo che i proventi del CD "Back for the Future" (di cui è possibile ascoltare un sample dal sito di Amiga Int.) verranno fatti confluire in un fondo cassa che sarà di supporto agli usergroup internazionali (speriamo che non vengano usati per pagare la birra e le salsicce di cui Petro ha parlato riguardo alla prossima fiera di Colonia!).

Games Review

di **Nicola Morocutti** (n.morocutti@bassano.nettuno.it)

Solitamente i mesi estivi sono avari di nuove uscite sia perché la gente preferisce di più stare al mare che giocare e anche perché i programmatori preferiscono aspettare dando gli ultimi ritocchi per affrontare il più prolifico periodo natalizio. Questa volta però le cose sono molto diverse visto che abbiamo un buon numero di titoli di buona qualità che ci chiedono solo di dedicare un po' di tempo anche a loro tra una gita al mare ed una giornata di sano relax.

Foundation

Partiamo subito alla grande dunque con uno tra i titoli di punta dello scorso World of Amiga di Londra, Foundation di Paul Burkey. Come molti di voi ricorderanno abbiamo seguito da vicino lo sviluppo di questo gioco proponendovi anche un'intervista esclusiva allo stesso Paul che, in quella sede, ci aveva svelato più di un segreto della sua prossima creatura. Ora finalmente siamo alle prese con il programma finito che promette di rinverdire, finalmente, i fasti di un tipo di giochi da troppo tempo assenti sui nostri Amiga. Molti tra voi avranno giocato a quel capolavoro di The Settlers, un riuscitissimo misto tra gioco strategico e gestionale che, grazie ad un'interfaccia semplice ma potentissima, ad una grafica molto curata e ad una giocabilità fuori dal normale, aveva conquistato i favori del pubblico amighista. Nel tempo si sono succeduti molti giochi del genere come l'ottimo Genesia e vari altri titoli minori, oltre al secondo episodio di Settlers purtroppo solo su PC. Da quei tempi però nulla più è uscito di questo filone fino ai giorni nostri quando finalmente possiamo divertirci con Foundation. Ad onor del vero il gioco della Sadeness è comunque un ulteriore misto tra lo stile dei titoli menzionati sopra e la nuova moda dei videogiochi cioè i cloni di Command&Conquer. Durante la nostra partita dovremo quindi far crescere e prosperare il nostro popolo costruendo ed ampliando il villaggio sotto il nostro controllo. Le nostre scelte andranno a coprire tutti gli aspetti cruciali della vita del nostro popolo, quindi potremo posizionare a piacere le case e le botteghe, controllare la produzione di generi di prima necessità, andare a cercare materie prime per la costruzione, fabbricare armi e fortificazioni, decidere l'impiego dei nostri sudditi e scegliere se vivere in pace o piuttosto attaccare senza pietà i nostri vicini. Chiaramente i vari obbiettivi varieranno di missione in missione però questo è principalmente quello che dovremo fare. Tutte queste azioni sono rese facili ed intuitive da tutta una serie di menù che compaiono nel lato sinistro (o destro a piacere) dello schermo, dovremo quindi diventare avvezzi a grafici ed indici di produzione per riuscire a controllare il nostro reame, ma niente paura, il tutto è realizzato con una grafica nitida e simpatica con simboli chiari ed universali per rendere ancora più intuitiva e semplice la consultazione. In alcune missioni ci troveremo inizialmente a dover fisicamente costruire (con l'aiuto di un maghetto) la nostra città quindi sarà indispensabile conoscere la funzione dei vari edifici e la loro utilità (in questo compito ci aiuta il manuale in html incluso), cercando di non rimanere subito senza pietra o legname. Il lavoro più difficile, almeno all'inizio, è di riuscire a bilanciare le varie entrate di materiali con le uscite necessarie alla costruzione degli edifici, sarà nostra cura controllare accuratamente quanto producono i nostri villani in modo da non restare bloccati senza materie prime. Una volta raggiunto il bilanciamento in questo settore la nostra città può cominciare a svilupparsi e a prosperare, presto però arriveranno i problemi, visto che non siamo soli a questo mondo. Quì comincia la parte puramente strategica e bellica della simulazione, in alcune missioni dovremo infatti creare un nostro esercito che fungerà sia per scopi puramente difensivi, sia come arma d'offesa. Starà a noi decidere che compito riservargli e quante risorse destinargli. Quì ritornerà il bilanciamento di tutte le componenti produttive, visto che un'economia di guerra ha bisogni decisamente diversi da una di pace. Il gioco può proseguire o concludersi con la nostra disfatta, ci saranno comunque ben 40 missioni (più altre in arrivo su data disk) dove potremo incontrare ed affrontare ognuno dei problemi sopra descritti. Parlando del gioco dal lato tecnico, graficamente siamo messi molto bene con una bella grafica (stupende le schermate statiche di intemezzo e discreta la presentazioncina animata), buone animazioni e l'utilizzo dell'alta risoluzione molto consigliato se abbiamo un processore abbastanza veloce o una scheda grafica. Il sonoro si segnala oltre che per il supporto tramite AHI di tutte le schede audio più diffuse anche per il buon numero di effetti sonori comprese una miriade di frasi digitalizzate durante la partita vera e propria e per alcune musiche molto belle ed atmosferiche, oltre a ben sei tracce audio mixate con il sonoro del gioco tramite CDDA assolutamente favolose. L'aspetto più interessante di Foundation è comunque nella sua estrema giocabilità e profondità simulativa. Le nostre decisioni avvengono attraverso dei completissimi menù, oltretutto abbiamo sempre la situazione sotto controllo grazie ai grafici immancabili in un gioco del genere, sono poi da aggiungere il modo a due giocatori (ed il promesso supporto per il gioco via Internet con un patch in arrivo a breve) ed il buon numero di missioni affrontabili. La profondità della simulazione la si può evidenziare anche riferendosi ad un solo aspet-

Ecco Foundation, nello splendore dell'alta risoluzione con tanto di faccione del nostro suddito.

to, ognuno dei nostri cittadini è caratterizzato in maniera propria, con parametri personali ed addirittura con un volto diverso da tutti gli altri (i volti sono quelli di tutti gli amighisti che hanno mandato la propria foto partecipando al concorso della Sadeness), potremo addirittura controllarli ad uno ad uno e decidere le loro azioni. Il gioco, in conclusione ci è parso assolutamente all'altezza dei rivali, con una qualità nella realizzazione assolutamente da primato.

Conclusioni

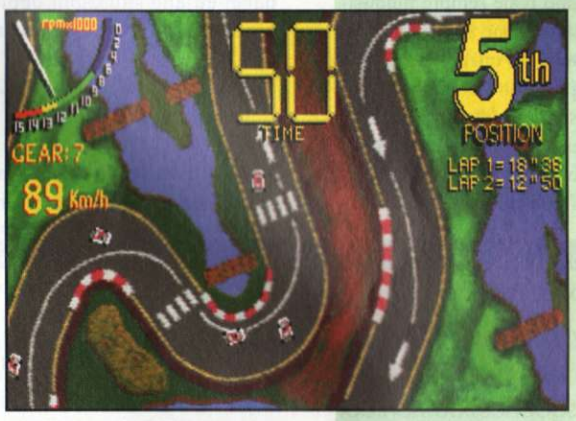
In definitiva il gioco di Paul è uno stupendo tentativo di riportare in auge un tipo di giochi ormai caduti nell'oblio. Tecnicamente è valido, addirittura sorprendente l'accuratezza e la profondità simulativa. Mi sento di raccomandarvi questo gioco, specialmente se amate le simulazioni strategiche ed avete un computer abbastanza potente da farlo girare in alta risoluzione. Bel lavoro Paul, speriamo di vederne un seguito presto...

Giudizio: **Ottimo**

Sixth Sense Investigations

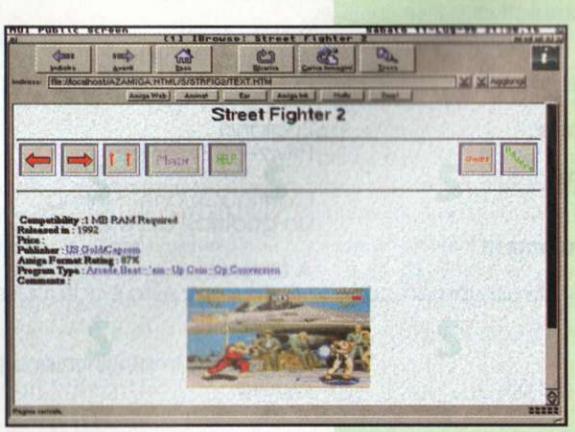
Proprio nelle preview di questo mese dicevo quante poche siano le avventure grafiche uscite negli ultimi anni, le possiamo contare sulle dita di una mano monca! L'ultimo titolo di un certo spessore che mi viene in mente è The Big Red Adventure pubblicato dalla Power Computing ma anche questo programmato in Italia dalla Dinabyte, uscito l'anno scorso. Probabilmente visto il lungo tempo di lavorazione richiesto da un gioco del genere (storia, grafica, interfaccia non si improvvisano in pochi mesi) nessuno se l'é più sentita di scommettere a lungo termine su Amiga e quindi ecco la penuria attuale. Ora pare che le cose siano cambiate con l'avvento di questo titolo d'esordio degli italianissimi Cinetech e le due prossime uscite di cui parliamo anche nelle preview. Il titolo di cui parliamo si rifà, con successo, alle avventure grafiche della Lucas Arts dove una storia divertente ed affascinante, umorismo a vagonate e situazioni paradossali catturavano il giocatore fino alla fine. Naturalmente non è facile rivaleggiare con mostri sacri come Monkey Island 1 e 2 o Maniac Mansion ma pare che i nostri ragazzi ce l'abbiano messa veramente tutta con risultati molto confortanti. Innanzitutto la storia narra le vicende di un ragazzo un po' pazzoide che ha l'abilità di comunicare con lo spirito di un trapassato ancora più fuori di lui. Il nostro eroe, un investigatore privato (o almeno così pensa di essere), si serve delle abilità psichiche dell'amico per risolvere (o tentare di farlo) complicati e bizzarri enigmi che gli si pongono davanti. Così parte la nostra avventura che si prospetta molto lunga e difficoltosa. Avremo da esplorare più di 30 locazioni prima di concludere la nostra avventura e gli enigmi che dovremo affrontare sapranno farci spremere a dovere le meningi. Ci accompagnerà per tutta la durata dell'avventura l'indispensabile interfaccia, che ricorda molto da vicino lo SCUMM della Lucas con i classici pulsanti per ogni

Bellissime queste schermate di intermezzo di Foundation.



Virtual Karting Deluxe nella spettacolare visuale dall'alto che rotea e zumma.

Ecco cosa intendevo per riflessioni dei vari oggetti sull'acqua, ceto che se ci avviciniamo ancora un po'...



Ecco la scheda identificativa di Street Fighter 2 come appare su A-Z of Amiga Games.

azione e l'inventario sulla destra. A questo proposito voglio segnalare che, sebbene non sia particolarmente innovativa, la scelta di utilizzare questo sistema di controllo appare particolarmente azzeccata sia per praticità che per comodità. Dal lato tecnico avremo una grafica molto cartooneggiante che farà sfoggio dei 256 colori, lo scrolling (dove appare) è ben realizzato e fluido così come le animazioni che sono indubbiamente molto curate. L'unica cosa che mi lascia perplesso è lo stile di disegno, lontano dalle bellezze made in Lucas ma forse proprio per questo più originale e caratteristico. Il gioco gira completamente a 50 fps e presenta anche una routine di ridimensionamento degli sprite in tempo reale sempre fluidissima ed efficace. La versione su CD dovrebbe presentare anche un'introduzione animata che purtroppo non abbiamo potuto vedere. Dal lato sonoro nulla da segnalare, siamo nella norma con musichette simpatiche ed i soliti effetti sonori, nulla di malvagio intendiamoci, ma non sono certo l'aspetto più interessante di un'avventura grafica. Sempre parlando della versione CD ci è stata annunciato il completo doppiaggio dei dialoghi ovviamente in inglese e tedesco, anche se una versione in italiano dovrebbe essere ditribuita dagli stessi Cinetech. Parlando della giocabilità e soprattutto della longevità vi posso assicurare che Sixth Sense è ben piazzato in entrambe le voci. Certo, non ci troviamo purtroppo davanti ad un altro Monkey Island, però siamo su livelli decisamente elevati grazie al gran numero di enigmi (calibrati anche abbastanza bene in termini di difficoltà progressiva) e alla voglia di proseguire che ci assale grazie alla simpatia di alcuni personaggi ed alle situazioni obbiettivamente pazzesche che ci troveremo ad affrontare.

Conclusioni

In definitiva siamo davanti ad una bella avventura grafica e la cosa non può che farmi piacere visto che è programmata in Italia. Il lavoro di questi ragazzi è di altissima levatura e speriamo che il successo, che questo titolo merita indubbiamente, li stimoli a continuare su questa strada. Purtroppo sono presenti alcune pecche "di gioventù", però penso che tutti gli estimatori delle avventure grafiche troveranno buon pane per i propri denti. Il gioco è disponibile in due versioni disco e CD e si accontenta di un A1200 base in entrambi i casi, anche se per ascoltare i dialoghi digitalizzati (presenti solo su CD) sono richiesti 4Mb.

Giudizio: **Buono**

About

Nome prodotto: Foundation
Produttore:
Paul Burkey/Sadeness

Sito WEB:
http://www.sadeness.demon.co.uk

Distributore:
NonSoloSoft
Casella Postale 63
10023 Chieri (TO)
Tel. 011/9415237 (24h/24)
Fax. 011/9415237 (dal martedì al venerdì pomeriggio dalle 14:30 alle 18:40)

e-mail: solo3@chierinet.it

Prezzo: non comunicato

Configurazione minima:
Amiga AGA o con scheda grafica, 2Mb di Ram, 020 o superiore, CD 2X e HD.

A favore:
Bella grafica e notevole sonoro. Ottimo sistema di controllo e profondità simulativa.

Contro:
Nulla in particolare.

Nome prodotto:
Sixth Sense Investigations

Produttore:
Islona Entertainment
Sito WEB:
http://www.valivue.demon.co.uk

Distributore:
NonSoloSoft
Casella Postale 63
10023 Chieri (TO)
Tel. 011/9415237 (24h/24)
Fax. 011/9415237
(dal martedì al venerdì pomeriggio dalle 14:30 alle 18:40)

e-mail: solo3@chierinet.it

Prezzo: non comunicato

Configurazione minima:
Amiga 1200.

A favore:
Bella l'avventura e buono tecnicamente.

Contro:
Alcuni punti potevano essere più curati.

Nome prodotto:
The A-Z of Amiga games

Produttore:
Ad Astra Publishing

Sito WEB:
http://www.adastrauk.com

Distributore:
Ad Astra Publishing
PO Box 90
LeedsLS11 8XU
England
Prezzo: 22 sterline

Configurazione minima:
Un qualsiasi browser.

A favore:
Molto completo il database.

Contro:
Grafica ed impaginazione poco curate.

Virtual Karting 2

Secondo titolo italiano del mese questo lavoro di Fabio Bizzetti. Molti di voi si ricorderanno sicuramente del primo Virtual Karting, uscito nel lontano 1995 sotto etichetta OTM. Questo gioco impressionò tutta la critica dell'epoca poiché presentava, per la prima volta su Amiga, routine di texture mapping velocissime, che riportavano su Amy il look di uno tra i più grandi successi dell'epoca: Mario Kart per SuperNintendo. Tecnicamente il lavoro di Fabio era sconvolgente grazie a routine innovative che usavano il blitter per la conversione Chunky to planar. L'unico difetto (abbastanza evidente però) era nella risoluzione in 2x2 retinata, abbastanza fastidioso da vedere. Di contro però avevamo una velocità di 50fps su un A1200 inespanso, veramente incredibile! Si sprecarono anche critiche sull'effettiva giocabilità di VK, però personalmente l'ho trovato sempre molto divertente e giocabile. Ora siamo ai giorni nostri, di giochi per Amiga dello stesso genere ne sono usciti alcuni si sono dimostrati assolutamente superiori come il bellissimo Xtreme Racing della Siltunna, a questo punto nessuno sperava più di rivedere un nuovo gioco di Fabio considerato anche il fallimento della OTM e l'abbandono dell'annunciato Vitual Karting Deluxe. Pare però che alla Epic siano ancora interessati a quel gioco e così nasce Virtual Karting 2. Il gioco che stiamo analizzando non è altro che il vecchio Virtual Karting Deluxe chiamato 2 solo per dare un po' più di novità alla cosa. Ora non voglio dire che il gioco sia già a priori da buttare via però ci troviamo davanti a qualcosa di programmato tempo fa e probabilmente pubblicato troppo tardi. Per circostanziare la mia ipotesi passo all'analisi delle caratteristiche del gioco. In VK2 avremo 6 piste su cui gareggiare (le tre vecchie più tre nuove) con i nostri fiammanti kart ad 80 o 125cc. Le novità principali sono nell'introduzione di oggetti come alberi, pile di gomme, ecc...

Trucchi & Barbatrucchi

di **Nicola Morocutti** (n.morocutti@bassano.nettuno.it)

Proseguiamo anche questo mese con la guida ai segreti dell'intrigante capolavoro della Cyan con l'aggiunta però di qualche sano aiutino anche per altri giochi. E poi non dite che non sono buono...

Myst, Parte 3: Mechanical Age

Appena arrivati sulla nuova isola sarete faccia a faccia con un ingranaggio. Entrate subito dentro la fortezza e girate a sinistra. Appena entrate nella stanza del trono ponetevici di fronte, vedrete in basso a destra un piccolo bottoncino, premendolo apparirà una porta. Entrateci, lì da qualche parte troverete la pagina rossa. Raccoglietela, ora siamo già arrivati a metà strada manca la pagina blù. Entrate nell'altra stanza, c'é un oggetto strano vicino al trono è un simulatore. Vicino al trono c'é un altro pulsante che nasconde la pagina blù. Cercando in giro troverete anche un messaggio di Achenar a Sirrus, provate a darci un occhio. Tornando al simulatore, questo mostra la rotazione dell'isola. Tirate su la maniglietta sinistra e poi la destra. Rigirandole al loro posto produrrà un suono diverso a seconda di quanto ampia sarà stata la rotazione iniziale. Otterremo in tutto quattro suoni diversi per 90, 180, 270 e 360 gradi di rotazione, imparate a riconoscerli.

Troviamo ed usiamo l'ascensore

Tornando verso il salone troverete un piccolo bottone rosso sul muro. Premetelo e vedrete il pavimento sprofondare. A questo punto apparirà un display con due "c" rovesciate. Provate a manovrarle finché non diventeranno entrambe rosse. Giratevi e tornate su dalle scale, premete il pulsante rosso (facendo alzare il pavimento) ed entrate nell'ascensore. Una volta entrati premete il pulsante per salire ed appena giunti al piano superiore premete il pulsante di mezzo ed uscite velocemente dall'ascensore, che comincerà a muoversi e si fermerà a mezz'altezza in modo tale da permetterci di salirci sopra. Ci sono dei controlli anche sulla sommità dell'ascensore che permettono di ruotare la fortezza premendo prima la leva sinistra poi la destra per poi spingerle giù nuovamente. Dovrete far muovere la fortezza di 180 gradi.

Come tornare a MYST

Girate l'isola di 180 e 90 gradi per ottenere due diverse situazioni. Ognuna nuova isola conterrà due dei 4 simboli che ci serviranno per tornare indietro. Sarà facile trovarli visto che nelle isole non c'é altro... Una volta ottenuti i quattro simboli (che ricordo essere: una "c" rovesciata, due triangoli incastrati in una scatola rettangolare, tre piccoli triangoli con una palla e la parte sinistra di una luna piena) ritornate all'isola iniziale (rimettendo la fortezza alla posizione originale) ed inseriteli nella macchina, premendo il pulsante rosso apparirà il libro di Myst, premeteci sopra e torneremo a casa.

Myst, Parte 4: Selenitic Age

All'inizio saremo nella nave spaziale. A questo punto dovremo girare parecchio per rintracciare il primo bottone da premere (trovato questo troveremo anche la pagina blu) e soprattutto per rintracciare i 5 microfoni accompagnati da altrettanti simboli. Cercateli e premeteli tutti visto anche che uno di questi nasconde la pagina rossa. E' una parte un po' noiosa ma ormai la nostra avventura è già a buon punto quindi vale la pena di sopportare la ricerca.

La "Rebroadcast Station"

C'é una scala a pioli in giro trovatela e scendete giù. Accendete la luce ed entrate nel tunnel. Salite sulla scala a pioli e sulle scale e troverete una specie di scatola con delle porte metalliche. Apritela trovando dentro dei sintonizzatori, cinque bottoni con dei simboli ed un bottone per la riproduzione dei suoni. Il nostro compito è di "sintonizzare" il suono di ciascun oggetto con la loro posizione sul display. Possiamo farlo "a mano" facendoci aiutare dal display oppure inserendo questi numeri (per inserirli premete sul simbolo corrispondente, sintonizzate con i numeri e proseguite).

ruscello - 153.4
vulcano - 130.3
orologio - 55.6
torre - 15
vento - 212.2

Dopo aver inserito i numeri premete il pulsante per il playback ed ascoltate attentamente l'ordine in cui verranno suonati. Vi servirà la precisa successione da inserire nel pannello della capanna che avete passato in precedenza (l'ordine preciso è torre, ruscello, vento, vulcano ed orologio), premete il pulsante ed entrate.

Torniamo a Myst

Entrate nel posto del guidatore e premete avanti poi seguite queste direzioni: N, O, N, E, E, S, S, O, SO, O, NO, NE, N, SE, uscite dal veicolo premete sul libro e tornate su Myst. Questa è la fine della quarta parte, ci sentiamo il mese prossimo con l'ultima parte e la sessione conclusiva.

Bubbàn'Stix

Un po' di codici per il simpatico gioco della Core Design. Penso che molti avranno avuto difficoltà a portare a termine questo difficile arcade adventure quindi ecco i codici per i livelli...
2: T1QKPF?CMG 3: PXMYGFFW7D 4: 9123XPD1LZ5 5:12!FX?5RJ

Cover Girl Poker

Per tutti i video allupati ecco un simpatico trucchetto per il discreto strip poker targato SCI. Provate ad inserire "DANCEOFTHESEVENVEILS" per avere una bella sorpresa...

Xtreme Racing

Ecco un po' di codici da inserire nel primo schermo delle opzioni di questo bellissimo gioco di corse della Siltunna. Provate a digitare "SHEEPY SHEEPY" per ottenere una pecora come auto (!!), "TURBO NUTTER BASTARD" per un non meglio identificato effetto oppure "IDKFA" per ottenere subito la qualificazione e per ottenere 3 tracciati segreti nel sigle track mode.

Il the dal gusto fine

Anche se qualcuno potrebbe non aver capito la bellissima freddura che conclude questo appuntamento con i trucchi ed invece altri (che purtroppo hanno capito) potrebbero aver deciso di porre fine alle mie sofferenze (sto veramente rischiando il linciaggio!) chiudo sperando vivamente che nessuno di voi legga queste frasi conclusive durante Pianeta Amiga altrimenti rischio veramente di essere gonfiato di legnate. Ci sentiamo (speriamo) il mese prossimo con l'ultima puntata dedicata a Myst e la solita vagonata di trucchi. Byez...

About

Nome prodotto:
Virtual Karting 2

Produttore:
Isiona Entertainment
Sito WEB:http://www.vallvue.demon.co.uk

Distributore:
NonSoloSoft
Casella Postale 63
10023 Chieri (TO)
Tel. 011/9415237 (24h/24)
Fax. 011/9415237
(dal martedì al venerdì pomeriggio dalle 14:30 alle 18:40)
e-mail: solo3@chierinet.it

Prezzo: non comunicato

Configurazione minima:
Amiga 1200.

A favore:
Divertente e veloce.

Contro:
Grafica in-game scadente, pochissime novità rispetto al predecessore.

che fuoriescono dalla "piattezza" della pista, oltre a ciò ci sono delle belle riflessioni del cielo sui laghetti, la risoluzione è stata innalzata a 2x1 e il refresh rate ora è sempre di 50hz anche su A1200 "liscio". Purtroppo però vengono anche i punti negativi principalmente sono 3, innanzitutto il gioco è assolutamente uguale al predecessore (fatta esclusione delle 3 nuove piste e delle migliorie elencate prima) sia dal lato grafico che da quello sonoro, tecnicamente è insufficiente visto che non supporta processori più veloci con modi video più belli del retinato in 2x1 e graficamente è appena sufficiente. A salvare un po' il tutto arriva la giocabilità ancora più elevata del predecessore e la longevità che con sei piste (alcune nemmeno troppo facili) è su livelli discreti ed il buon numero di visuali disponibili tra cui quella a volo d'uccello, sicuramente la più spettacolare.

Conclusioni

Devo dare un voto basso a questo VK2 e mi piange veramente il cuore. Purtroppo però il gioco risente troppo degli anni ed oggi non ha più senso un titolo con tali limitazioni grafiche per girare su A1200 base, visto che più o meno tutti hanno una scheda acceleratrice. Spero che Fabio non mantenga quello che ha dichiarato dopo le prime recensioni tutt'altro che favorevoli di riviste estere, e che torni a programmare su Amiga portando avanti i progetti che aveva annunciato. Ci serve gente in gamba come te, Fabio, prova a continuare quel Virtual Rally che avevi annunciato, tenendo come configurazione base uno 030/50 e prevedendo migliorie su processori più potenti, vedrai che le soddisfazioni arriveranno, visto che la stoffa del fuoriclasse non ti manca.

Giudizio: **Sufficiente**

A-Z of Amiga Games

Titolo atipico questo della Ad Astra Publishing, non si tratta di un gioco ma di una completissima raccolta di tutti (o quasi) i giochi usciti per Amiga, dall'alba dei tempi, fino ai giorni nostri. Si possono contare più di 2000 titoli commerciali archiaviati per genere, o per ordine alfabetico. La bellezza di questa vera e propria enciclopedia del video-game è la sua interfaccia, molto semplice (é pur sempre HTML liscio) ma efficace. Il menù iniziale ci permette di effettuare la ricerca del titolo di nostro interesse attraverso l'autore (con brevi biografie dei più grandi), la casa produttrice e/o distributrice, il genere, oppure semplicemente per ordine alfabetico. Il prodotto è completissimo e raccoglie titoli di cui ignoravo l'esistenza (benché mi sia sempre, a torto, ritenuto un grande conoscitore di giochi per Amiga) per tutti i sistemi basati sull'architettura Amiga quindi anche CDTV e CD32. Il bello è che le varie mini recensioni sono molto compete segnalando, ove possibile, oltre ad autori e casa produttrice, anche la compatibilità ed i voti ricevuti sulle varie testate (principalmente Amiga Format). Se poi siamo particolarmente esigenti possiamo anche vedere delle immagini dei giochi ed in alcuni casi anche una "scannerizzazione" delle copertine o della pubblicità sulle riviste. Oltre a tutto ciò troveremo anche una sezione dedicata ai trucchi abbastanza completa. Ritornando alla realizzazione siamo su livelli un po' troppo amatoriali, con la presenza di testo in abbondanza, un fondino un po' scialbo e poche immagini mal disegnate (oltre all'impressionante mole di immagini dai giochi che invece sono di buona qualità). L'autore mi ha assicurato che provvederà a migliorare questi aspetti nell'eventuale versione 1.1, dipende solo come andranno le vendite della versione 1.0. E' prevista anche un'enciclopedia dei giochi per Spectrum a breve scadenza.

Conclusioni

Concludo questa mini-recensione ancora stupito dalla mole del lavoro che sta alle spalle di questo CD-Rom. E' una risorsa indispensabile per ogni amighista ed appassionato collezionista di giochi. Sarà apprezzata molto anche dagli utilizzatori di emulatori Amiga che, non conoscendo in molti casi i giochi belli, potranno trovarli consultando l'enciclopedia. Un buon lavoro che merita un giusto successo, anche perché la memoria sui giochi che hanno fato grande Amiga non vada mai persa.

Giudizio: **Buono**

Per oggi basta!

Anche quì, dopo la svalangata nelle preview, abbiamo trovato alcuni titoli italiani molto validi. E' un segno della bravura dei nostri programmatori che stanno infondendo linfa vitale al nostro Amiga. Ci tengo a segnalare anche la qualità delle ultime uscite è da un po' di mesi che troviamo sempre giochi ottimi o comunque sopra la sufficienza. Buon segno, vuol dire che ormai stiamo colmando il gap creatosi negli "anni bui", manca solo il coronamento del lavoro di Amiga Inc., l'OS 3.5 su PPC promesso da H&P e P5 e tanti utenti persi per strada. Mai come ora però si vede la luce alla fine del tunnel e l'uscita non sembra più così lontana.

Ventunesima puntata della nostra rassegna Web di software house Amiga.

Produttività Amiga: i siti Internet - XXI -

di Marco Milano

Mentre continuiamo il nostro viaggio virtuale tra le software house Amiga che hanno un sito Internet, la situazione Amiga è sempre in movimento. Hanno suscitato scandalo le dichiarazioni del manager della Amiga Inc. Jeff Schindler, che ai primi di luglio ha parlato dei nuovi Amiga "di generazione 4.0 e di generazione 5.0". La generazione 4.0 sarà riservata ai programmatori, e sarà molto più un PC che un Amiga. Sarà utile per sviluppare software per la futura generazione 5.0, che non sarà un PC, ma avrà processori Intel (addio "Intel Outside"!). E non è solo questo a fare scandalo. Schindler ha dichiarato che il target di utenza per gli Amiga 5.0 sarà "quello intimidito dai PC, che non vuole spendere per avere i vantaggi dell'informatica, che vuole collegarsi ad Internet senza acquistare un PC completo". La prospettiva di un Amiga ridotto a macchina per idioti dell'informatica ha raggelato i veri amighisti, che hanno subito chiesto cosa sarà del mercato high-end. La risposta è stata "Il design Amiga 5.0 sarà scalabile, dunque avremo sempre dei modelli di punta più potenti, ma non è questo il nostro target principale". Non sappiamo se fare un respiro di sollievo o preoccuparci di più.

Comunque i nuovi Amiga 5.0 saranno compatibili con gli attuali Amiga tramite una "Amiga Classic Card", una scheda da inserire nei nuovi Amiga dotata del chipset AGA.

Gli Amiga 4.0 sono attesi dalla comunità dei programmatori per Novembre '98 al prezzo di 1200 dollari (circa 2 milioni di lire).

Per fortuna la strada del PowerPC, percorsa dalle compagnie che hanno licenziato la tecnologia Amiga dalla casa madre, garantirà che non finiremo a livello "Playstation evoluta".

E altre novità dalla Cloanto rasserenano l'orizzonte Amiga: Personal Paint 8 è in sviluppo e sarà probabilmente anche portato interamente su PowerPC.

Ma ora passiamo al nostro solito viaggio tra le software house sul web.

Microcode Solutions (http://www.ctaz.com/~msdei/amiga/amiga.html)

La Microcode Solutions è una casa poliedrica, si dedica contemporaneamente ad Amiga, PC e Macintosh. La cosa non stupisce, visto che questa software house si dedica principalmente all'emulazione. L'accento è ovviamente su Amiga, per il quale ha realizzato molti prodotti di grande interesse grazie alle note possibilità "emulatorie" della nostra amata macchina. I prodotti per PC e Mac sono infatti sempre dei "porting" di programmi già realizzati per Amiga!

Cominciamo da "Fusion": un emulatore Mac che si ripromette di mettere in riga i già potenti emulatori Mac per Amiga. Le caratteristiche principali vedono il supporto della memoria virtuale anche su 68060 (impossibile anche sui veri Mac), suppporto "AHI" (emulazione audio Mac a 16 bit) e digitalizzatori audio Mac per porta parallela, "InterCommunications Port" (link virtuale tra Amiga e Macintosh durante l'emulazione che permette di vedere tutti i volumi Mac da Amiga, utilizzando ad esempio DirectoryOpus per gestire i file Mac, e permetterà cose come eseguire filmati QuickTime sul Workbench Amiga o avere PlugIn di Adobe Photoshop utilizzati da programmi Amiga). La velocità del video in emulazione con scheda grafica ZorroIII (PicassoIV, CV64, PiccoloSD64, RetinaZ3...), mostra che Fusion supera tutti gli altri emulatori e quasi tutti i veri PowerMac! Fusion ha decine di altre caratteristiche avanzate, che qui non abbiamo lo spazio di elencare, di cui molte non sono presenti su nessun altro emulatore. Ricordiamo solo la finestra di controllo parametri in tempo reale, il supporto per eventuali schede Emplant e AMAX II+/IV per migliorare le prestazioni o la compatibilità, la compatibilità con System 7.1/8.0, il PiP per le schede PicassoIV e Cybervision 64/3D, il supporto per il chip Akiko del CD-32, il multimonitor (sino a sei monitor contemporaneamente!), il cambio di risoluzione al volo (dal System 7.5), audio stereo, EtherTalk ed AppleTalk, supporto CD-ROM built-in, supporto ROM Mac sino a 1Mb, possibilità di sospendere l'emulazione per utilizzare tutte le risorse sotto Amiga, e, dulcis in fundo, possibilità di futuro upgrade all'emulazione PowerMac con schede Amiga PowerPC e ROM PowerMac. I requisiti sono: Amiga almeno 68020, 4Mb di RAM, 20Mb di spazio su HD, Mac System 7.1.0 o superiore, drive floppy Amiga alta densità, ROM Mac almeno da 256K.

Il secondo prodotto della Microcode è invece un'emulazione PC, dal corto nome di "PCx": emulazione 80x86 sino alle istruzioni Pentium e 686.

Caratteristiche principali: emulazione total-

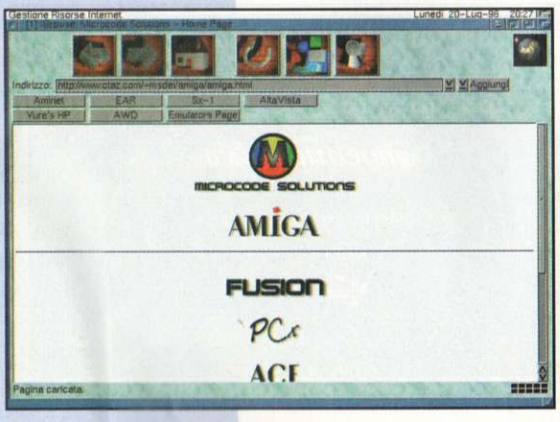
Molto elegante, basato sul bianco, il sito della Microcode Solutions è dedicato a molti potenti emulatori che vengono elencati nella Home Page. Macintosh, PC, Atari 400, Apple II, le macchine emulabili sono davvero tante!

Un sito di veri amighisti: Intel Outside, Amiga Power, Multitasking Invented by Amiga sono solo alcuni dei gridi di battaglia esposti in questo ottimo sito! Ah, alla "PackMANs" si occupano di software Database, Rubriche elettroniche ed utility.

La Moebius produce ottimi software gestionali per Amiga, tra cui un eccellente foglio elettronico. Peccato che ospitino accanto ad un club di amighisti un club dedicato al "BeOS", nuovo sistema operativo che ha preso molto da Amiga .

"Mr. Hardware" è l'attuale sviluppatore di SuperBase, il mitico database relazionale per Amiga che sta ritornando alla vita sotto le loro mani: c'è già una versione di upgrade disponibile! Inoltre producono potente software per ufficio e contabilità, una manna per il nostro Amiga

La "Multimedia & Design" è un sito tedesco, appartenente ad uno dei rivenditori Amiga più forniti del Web: centinaia di prodotti, possibilità di ordinare tramite eccellenti Form interattivi con spedizioni senza particolari formalità anche in Italia



mente software, autoconfigurante, emulazione SoundBlaster (mono), supporto VGA, supporto schede grafiche avanzate, supporto "Graffiti Graphics box", non richiede alcun BIOS, manager SCSI "ASPI compliant", possibilità di montare partizioni Amiga dalla parte PC, supporto CD-ROM. Le caratteristiche vengono continuamente aumentate, e c'é una demo scaricabile dal sito per provare l'emulazione prima di acquistare il prodotto.

Requisiti: Amiga 68020 o superiore, 2 Mb di RAM, 20 Mb si spazio su HD, MS-DOS 3.3 o superiore, floppy alta densità. Non poteva mancare l'emulazione di un computer del passato, della casa un tempo arcirivale della Commodore: l'Atari. "ACE" emula l'Atari400, supportando molte caratteristiche "difficili" come audio completo, GTIA, on the fly sprite change, raster palette change, ma richiede una immagine di una ROM Atari originale. Supporta immagini di cartucce gioco da 4 a 16K, immagini di dischi SD, ED, DD e QD, file binari DOS2, legge e scrive file Amiga su cassetta audio. Per finire, l'emulazione di un computer cui molti di noi sono affezionati, essendo stato il primo computer di un'intera generazione di appassionati: l'AppleII. Il nome è sempre telegrafico, "AII", ed emula AppleII e II+ molto completa. Richiede l'immagine di ROM originali Apple, supporta tutti i programmi Apple II/II+, AppleDOS e Raw GCR, file binari, suono completo, display monocromatico ed anche a colori!

Questi due ultimi emulatori possono essere scaricati gratuitamente, in versione completa, da questo sito. In pratica è un regalo alla comunità emulatoria Amiga!

Il sito, ricco di sottopagine testuali, è realizzato con eleganza e classe, sfondi bianchi, loghi ed immagini ben impaginate, essenzialità e chiarezza.

Una sezione è dedicata al PowerPC, con la possibilità di votare a favore di una versione PowerPC sia dell'emulatore Mac che di quello PC. Ovviamente non vediamo l'ora!

PackMANs Homepage (http://www.mdr.co.uk)

Questo sito tedesco è quanto di più amighista si può trovare girando per il web: la home page ha come sfondo un'infinità di loghi Amiga, sulla sinistra giganteggia un logo "Intel outside" sovrapposto ad "Only Amiga makes it possible", una cornicetta istoriata con "Amiga Power" chiude la pagina, e se non bastasse c'é una striscia animata sulla quale scorrono scritte di questo genere: "Multitasking since 1985", "MC 68060 power", "Multimedia invented by Amiga" e così via. Il bello è che queste frasi non sono la pittoresca espressione di un "tifoso", ma sono puri dati storici! Andiamo dunque con interesse a visitare questo sito, tecnicamente molto ben realizzato, originale, ricco di grafica e che sfrutta ottimamente l'HTML. I prodotti principali presentati sono:

"Purity", un pacchetto di programmi, codici e trucchi dedicato ai programmatori in Pascal; "CD pro", un potente database dedicato a catalogare le collezioni di CD (Audio, Video, CD-ROM ecc.) dal prezzo di soli 15 Marchi (meno di 15.000 lire) con upgrade gratuito via Aminet; "APrint", un database dedicato agli indirizzi, autentica rubrica multimediale molto completa con stampa etichette per buste, supporto e-mail e fax, costo di soli 10 Marchi, update gratuito via Aminet.

Un prodotto "utility" è invece "DefaultTool-Changer", che permette di cambiare i Default-Tool di tutti i file in

una directory in un colpo solo: decisamente utile, soprattutto per chi ha più di una partizione su Hard Disk o per chi realizza CD-ROM. Infine, "MODs vol. 1" è la classica collezione di MOD su CD-ROM: ce ne sono 4000, non compressi, il prezzo è di 20 Marchi.

Moebius Technologies (http://www.moebius.qc.ca)

La Moebius Technologies è una software house canadese che si dedica interamente ad Amiga. Il sito della Moebius ospita anche le pagine di un Amiga club canadese (del Quebec), e purtroppo anche di un club di utilizzatori di "BeOS", un nuovo potente sistema operativo multitasking presto disponibile per PC, PowerMac e su hardware proprietario (BeBox).
Il link a quest'ultimo club andrebbe immediatamente rimosso, visto nel sito ufficiale della BeOS alla domanda "BeOS è compatibile con le schede Amiga PowerPC e/o i futuri Amiga PowerPC" la risposta è "No, e non stiamo nemmeno pianificando di supportare quegli hardware", e se non bastasse ci prendono anche in giro, definendo l'Amiga PowerPC "rumored, forthcoming, a long ways away". Una pessima cosa, soprattutto quando non proviene dall'arrogante maggioranza Intel ma dagli sviluppatori di un nuovo sistema operativo "alternativo" dotato di molte caratteristiche "innovative" che furono inventate da Amiga (multitasking preemptive, multithreading, multimediale, poca occupazione di memoria, nessun problema di OS se il computer si spegne...).
Comunque, alla faccia loro, saremo certamente in grado di fare girare il loro BeOS in emulazione Mac!
Ma torniamo alla Moebius ed ai loro sani prodotti Amiga. I prodotti principali per il nostro computer sono: "DataBIZ", programma per gestire inventari, registri di cassa e database clienti. "RadiCALC", uno spreadsheet che sfronda le decine di menu presenti in molti prodotti di questo tipo per semplificare la vita all'utente: modulare, supporto ARexx, sino a 4 miliardi di righe e colonne, RadiCALC mette in evidenza solo le funzioni realmente utili, senza inutili complicazioni. Interfaccia a Plug-In, libreria modulare per le formule, RadiCALC è un pacchetto di sicuro interesse nel campo della produttività su Amiga.
"WWBBS" è invece un software per le ormai poco utilizzate BBS, sempre con supporto ARexx. Il sito è ben realizzato, elegante, con pagine basate sul bianco, indici laterali dallo sfondo accattivante, la grafica è ancora poca (il sito è in costruzione ed è in preparazione la versione francese da affiancare a quella inglese) ma quella che c'é è chiara e ben fatta.

Mr. Hardware Computers (http://www.li.net/~hardware)

Un sito che presenta nella home page una gigantesca scritta "Penso, dunque scelgo Amiga" merita di sicuro tutta la nostra attenzione! La Mr. Hardware Computers si occupa sia di vendere hardware e software Amiga nuovo ed usato, sia di supportare e sviluppare il mitico SuperBase Professional 4, di cui hanno acquistato i diritti; inoltre, realizzano dei prodotti per la produttività su Amiga, della serie "Escort".
Per quanto riguarda Sbase4Pro, l'intenzione è di realizzare al più presto una nuova versione (la versione 5). Nel frattempo è già stata realizzata una versione di upgrade (1.30n), che aggiunge alcune caratteristiche per rendere SuperBase al passo con i tempi: supporto Requester ASL, migliore selezione degli Screenmode, supporto AGA, compatibilità sino al 68060, Forms Editor migliorato, risoluzione di molti bug delle versioni precedenti, rimozione dell'odiosa dongle hardware.
Inoltre, è stato attivato un supporto tecnico telefonico per il monumento dei database Amiga, che viene venduto nella nuova versione 1.30n al prezzo di 300 dollari (circa 500.000 lire). L'upgrade da SuperBasePro4 costa invece solo 50 dollari (circa 85.000 lire). La versione completa "non-Pro" costa 100 dollari (circa 175.000 lire).
I prodotti della serie Escort sono invece delle potenti applicazioni per contabilità, gestione inventario ed ufficio: "Retail Escort", "Video Escort" e "Freelance Escort" sono rispettivamente dedicati a commercianti, studi videografici ed attività freelance. Purtroppo sono dedicati esclusivamente ad attività con sede negli Stati Uniti, e non hanno alcuna utilità per l'utente italiano, ma sono comunque un'eccellente testimonianza di vitalità Amiga in un campo dominato dai PC.
Sono tutti e tre prodotti ben realizzati, che stupiscono per la completezza delle opzioni contabili e gestionali disponibili, con centinaia di caratteristiche; di questi potentissimi software è disponibile anche una demo da scaricare gratuitamente via Internet.
Il sito è originalissimo, con grafica di grande impatto, loghi colorati e "sparati" con accostamenti talvolta orrendi ma che non possono non attirare la nostra attenzione, e le informazioni sui prodotti in vendita sono completissime. Dal vastissimo catalogo di prodotti Amiga è possibile acquistare ciò che desideriamo, ma non direttamente tramite web: sono supportate però le carte di credito per ordini internazionali (spediti via UPS), ed è possibile contattare gli uffici ordini via e-mail.

Multimedia & Design (http://home.t-online.de/home/03529510594-0001/amiga.htm)

E concludiamo con un sito interamente dedicato alla vendita via Internet, di prodotti che spaziano dal PC alla Playstation, sino al nostro Amiga, molto ben rappresentato con sezioni di catalogo dedicate anche al CD-32.
Il sito è graficamente ottimo, con belle immagini cliccabili (molto grandi!) degli ultimi giochi Amiga, i cui link portano direttamente alle software house che li hanno realizzati. Le pagine di catalogo vero e proprio sono semplici pagine grigie di testo, ma il catalogo è molto ricco.
Ci sono centinaia di prodotti sia hardware che software, con particolare riguardo per i giochi ed i CD-ROM, ma non manca proprio nulla in questo impressionante negozio virtuale!
La sezione di ordini on-line, che permette di ordinare i nostri prodotti preferiti via web, è splendida, con un Form realizzato ottimamente in cui inserire tutti i nostri dati (ci sono anche gadget scorrevoli con i modelli Amiga tra cui scegliere quello per cui vogliamo acquistare il prodotto!). C'é anche la possibilità di ordinare via e-mail.
In definitiva, un sito eccellente cui rivolgersi per le nostre necessità amighiste, vista anche la vicinanza (Germania).
Peccato sia solo in tedesco!

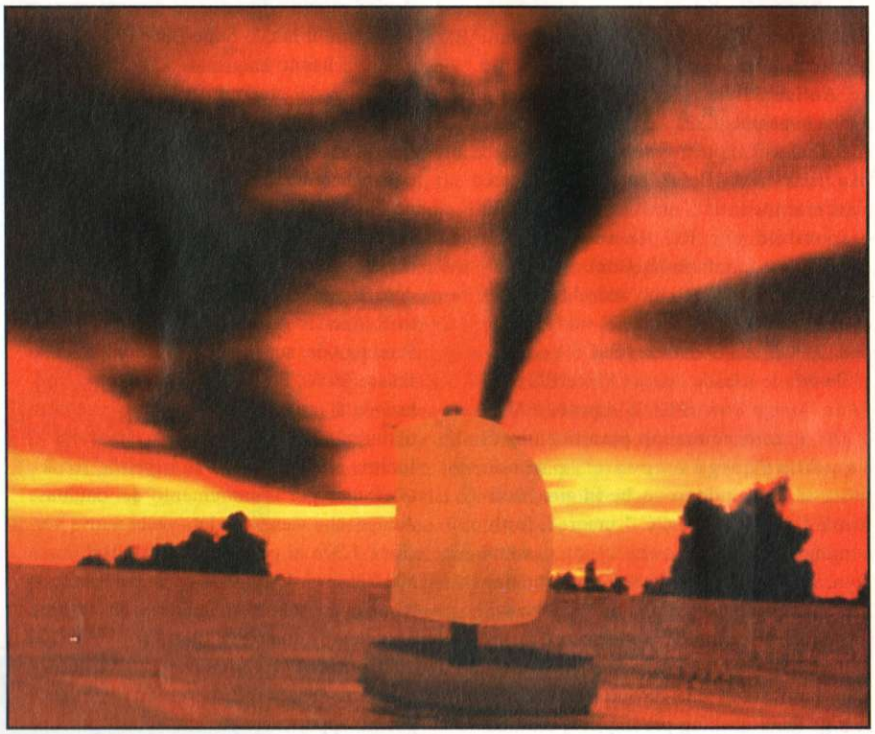
Conclusioni

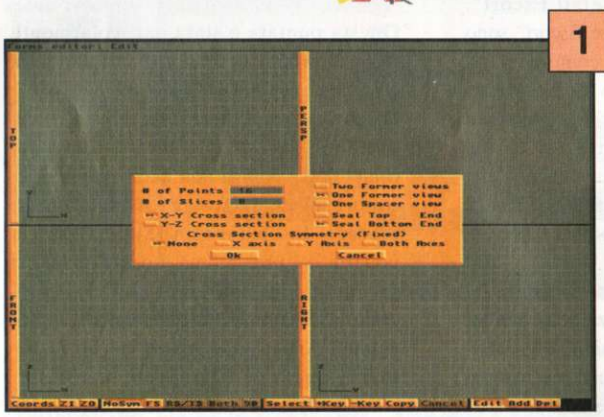
Questa puntata è stata particolarmente ricca di prodotti per la produttività, e la cosa, come sempre, ci fa molto piacere.
Database, Spreadsheet, pacchetti di contabilità per aziende: sembra l'elenco dei campi in cui Amiga non ha mai avuto successo, e invece il software è lì, basta saperlo cercare. In alcuni casi (SuperBase) la potenza del programma è paragonabile ai programmi per PC, ed in altri casi (programmi di contabilità e gestionali) i programmi Amiga sono spesso meglio realizzati di quelli per PC (avete mai visto i software "personalizzati" che girano sui PC delle aziende, pagati milioni e milioni, con una bella interfaccia DOS a caratteri, o che non girano nemmeno con Windows 3.11?). Per non parlare della minore occupazione di risorse dei programmi Amiga...
Nel campo dell'emulazione poi, l'Amiga non conosce rivali, come avrete constatato anche questa volta... E noi anche questa volta vi salutiamo e vi aspettiamo tra un mese, per continuare la nostra esplorazione. Alla prossima puntata!

Imagine Be-Bop

di **Andrea Favini**

Dopo avere assaporato la possibilità di creare animazioni con Imagine, torniamo nel settore statico. Come già detto altre volte, a meno di avere un Amiga superpompato e tanta pazienza, i lavori più belli realizzabili con Imagine sono immagini. Nonostante esista già una vasta collezione di oggeti pronti all'uso, può rendersi necessario, al fine di dare pieno sfogo alla propria fantasia, generarne di nuovi. Imagine, oltre agli strumenti forniti dal Detail editor, dei quali ne abbiamo già analizzato una parte, e lo Spline Editor per quanto riguarda oggetti testuali, mette a disposizione dell'utente il Forms Editor. Questo permette di generare con buona approssimazione molti oggetti. Anche se ci sono parametri di simmetria, riteniamo che esso serva principalmente alla creazione di oggetti poco simmetrici oppure relativamente di forma complicata, ovvero non generabili per estrusione o rotazione di profili. Questo è il caso di oggetti "Naturali", come fiori o animali, come di oggetti anche regolari ma di simmetria non radiale. In questo be-bop lo useremo per creare lo scafo di una barca, cosa non fattibile per estrusione o rotazione.

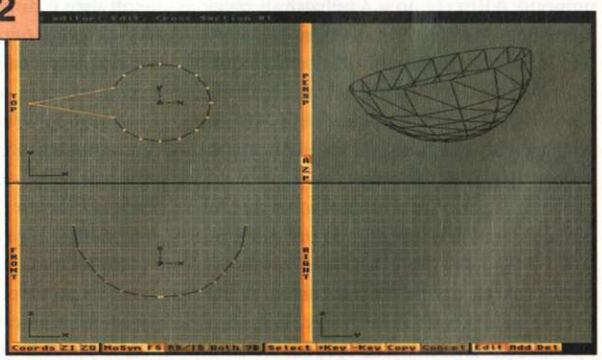




1

Per prima cosa dopo avere caricato Imagine, portiamoci nel Forms Editor, selezionando l'omonima voce nel menu Project. Selezioniamo poi New nel menu Object. Nel requester che compare, andiamo a modificare alcuni valori. Prima di tutto scegliamo "One former view", poi "Seal bottom end" in modo da chiudere il fondo, e per la simmetria delle sezioni orizzontali "Y axis".

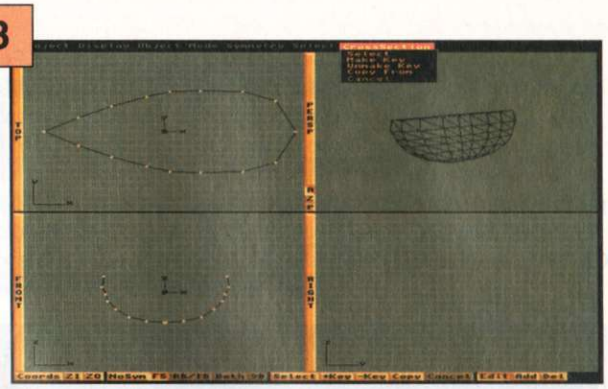
2



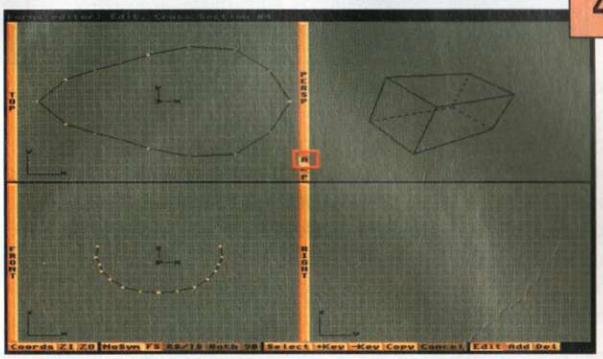
Ora nel menu Simmetry scegliamo la voce "Front view", in modo da avere le sezioni verticali di forma corretta. Per modificare la forma basta cliccare sui punti gialli e, tenendo premuto il pulsante sinistro, trascinarli. Con i settaggi effettuati avremo spostamenti del relativo punto simmetrico, rispetto all'asse verticale nella finestra Front, in cui dovremo ricreare il contorno del bordo superiore, e a quello orizzontale nella Top, in cui abbiamo la sezione centrale dello scafo. Cerchiamo in ogni caso di fare in modo che lo scafo sia più appuntito da una parte rispetto che dall'altra. Al resto ci penserà il programma. Questo procedimento può essere ulteriormente raffinato e vedremo come.

In particolare possiamo raffinare tramite l'uso di sezioni chiave. Imagine ha in pratica assimilato alla prima sezione in alto, unica sezione chiave predefinita, tutte le successive. La loro dimensione e inclinazione è definita dalla posizione dei relativi punti nella vista frontale. Selezioniamo dunque "Make key" nel menu "Cross section" e clicchiamo sul quarto punto dall'alto, a sinistra o a destra indifferentemente, nella front view.

3



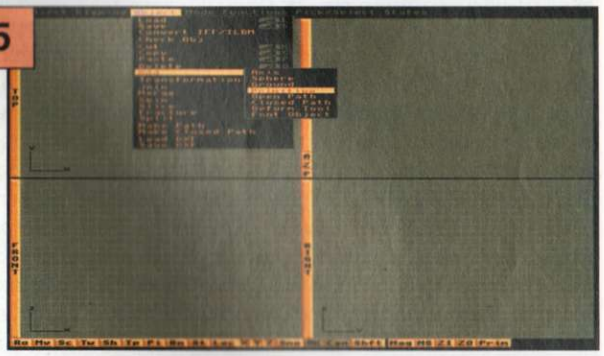
4



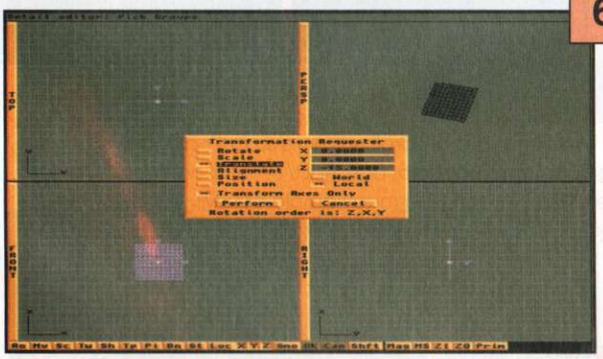
Modifichiamo ora la sua sezione verticale espandendola in modo da bombare lo scafo a metà altezza. Ripetiamo queste due operazioni con la penultima sezione, solo che in questo caso la rendiamo molto più sottile. Per rendersi meglio conto del risultato è conveniente girare lo scafo nella finestra Persp. Per fare questo clicchiamo su "A" e poi tenendo premuto il bottone sinistro con il puntatore in quella finestra spostiamo il mouse. Durante il movimento, la barca si ridurrà ad un parallelepipedo, ma non sarà difficile rendersi conto della sua posizione. Una volta eseguite tutte le modifiche necessarie possiamo salvare l'oggetto con la funzione Save.

Portiamoci dunque nel "Detail Editor" e iniziamo a costruire la vela. Utilizzeremo una vela quadrata, quindi aggiungiamo una primitiva e appunto ci serve un piano. Quindi Add/primitive nel menu Object, click su Plane e poi, visto che i valori di default (100x100 punti e 10x10 sezioni) ci vanno bene, su OK.

5



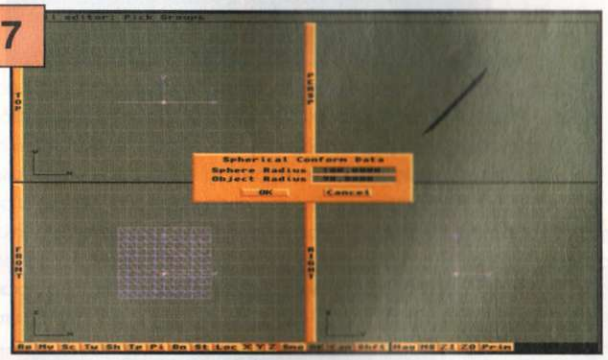
6



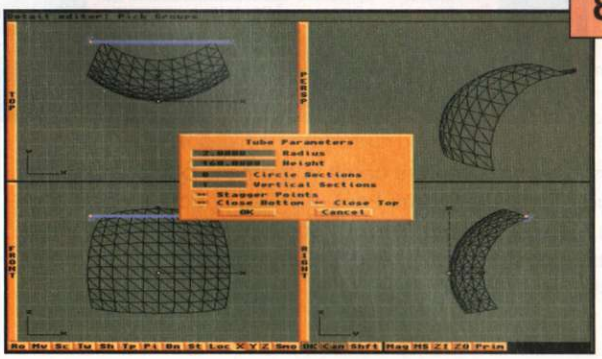
Ora spostiamo il centro leggermente più in basso. Questo, come vedremo in seguito ci servirà per avere la vela più gonfia in basso. Per fare ciò selezioniamo Trasformation nel menu Object, clicchiamo su Translate e "Transfrom axes only", e immettiamo il valore -15 nella casella Z. Ricordiamoci di premere sempre Enter dopo avere immesso un valore prima di dare Perform, se no Imagine non lo accetterà.

Andiamo ora a gonfiare la vela. Selezioniamo Conformation nel menu Function. Quello che poi ci serve è "Conform to sphere". Immettiamo i valori 100 e 90 rispettivamente come raggio della sfera e raggio dell'oggetto. Click su Proceed et'voilà il gioco è fatto. Consigliamo ora di cliccare su Zl (zoom in) in modo da avere una visione più ravvicinata di quello che andremo a fare.

7



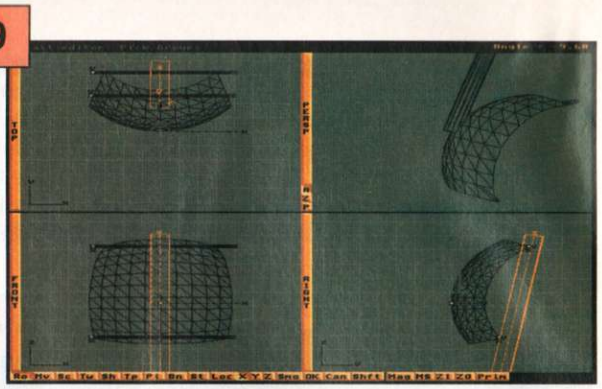
8

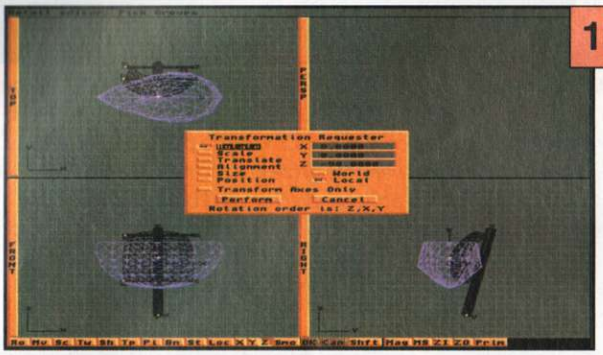


Ora dobbiamo aggiungere i dovuti supporti. Ci servono dunque tre pali, uno più grosso come albero e due più piccoli come aste. Cominciamo da queste. Generiamo una primitiva, un tubo di 8 sezioni, raggio 2 e lunghezza 160 chiuso ad entrambi gli estremi. Prendiamolo premendo F1. Selezioniamo Traformation e questa volta clicchiamo su Rotate e immettiamo 90 nella casella Y. Tramite la funzione Move (click sul bottone Mv) spostiamola in modo che i due angoli superiori della vela vi s'immergano. Ripetiamo poi l'operazione con l'asta inferiore. Creiamo ora un mare su cui navigare. Aggiungiamo un suolo, con Add/Ground nel menu Object. Prendiamolo con F1 e muoviamolo con Mv in basso sino a che lo scafo vi sia immerso per circa due terzi e diamo l'OK.

Aggiungiamo un nuovo tubo più grosso che servirà da albero. Per questo immettiamo 10 di raggio, 250 di lunghezza e 12 sezioni. Ora poiché l'albero è troppo in alto e siccome poi per il rigonfiamento che abbiamo generato, gli estremi inferiori della vela risultano più spostatati in avanti dobbiamo eseguire due operazioni sull'albero. Prendiamolo con F1 e muoviamolo tramite Mv prima in basso e poi in orizzontale in modo da toccare col retro l'asta inferiore, senza però dare l'OK. A questo punto clicchiamo su Ro (Funzione rotate) e su X: tenendo premuto il pulsante sinistro nella finestra right incliniamo leggermente l'albero in modo che tocchi entrambe le aste.

9



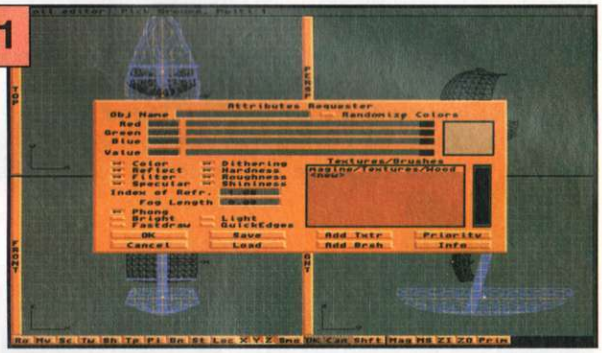


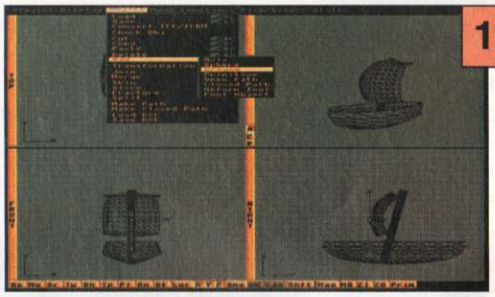
10

Clicchiamo ora su ZO (zoom out) e carichiamo lo scafo. Load nel menu Object e selezioniamo l'oggetto che abbiamo generato nel forms editor. Come potrete ben notare non è in posizione corretta, quindi, dopo averlo preso con F1, o utilizziamo Rotate da Transformation con -90 gradi di rotazione attorno a Z oppure usiamo Ro. In seguito tramite Mv portiamolo in posizione. Se le proporzioni non dovessero essere di nostro gradimento, possiamo utilizzare la funzione Scale (bottone Sc), il cui funzionamento è analogo a Mv e Ro.

Siccome l'albero, le aste e lo scafo sono tutti di legno, per semplificare le cose, possiamo farli diventare un unico oggetto. Prendiamoli tutti cliccando sui loro punti di selezione e tenendo premuto il tasto Shift. Andiamo poi a selezionare Join nel menu Object. A questo punto andiamo ad Attributes nel menu Function e facciamo Click su Load. Andiamo a cercare Wood, il quale è fornito con imagine. Si tratta di un attributo legno generico, basato su di una tessitura matematica, che sarebbe consigliato disabilitare in questo caso, e un colore marrone tipico. Ci sono altre soluzioni: infatti, su aminet e in genere nel pubblico dominio ci sono intere collezioni di attributi, oppure con un po' di spirito d'iniziativa... L'unico consiglio che diamo è di utilizzare un marrone abbastanza scuro. Allo spirito di iniziativa lasciamo inoltre la colorazione della vela, la quale può in ogni modo andare già bene con gli attributi di default.

11



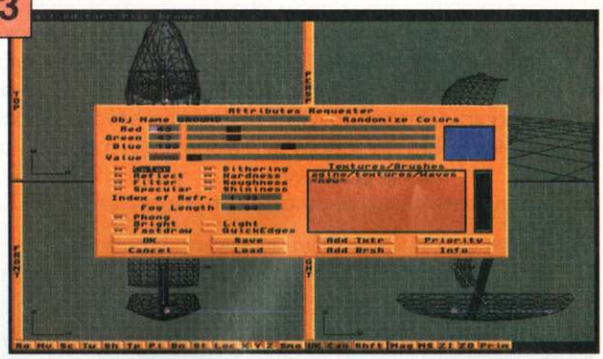


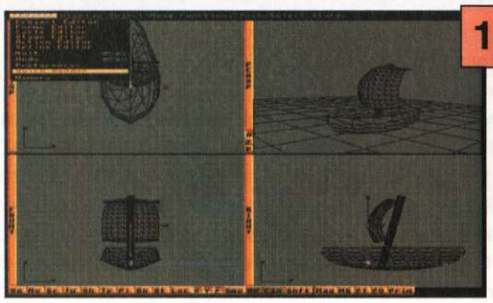
12

Andiamo ora a dargli un mare su cui navigare. Aggiungiamo un suolo, con Add/Ground nel menu Object. Prendiamolo con F1 e muoviamolo con Mv in basso sino a che lo scafo vi sia immerso per circa due terzi e diamo l'OK.

Diamogli ora il materiale che gli spetta. Se tutto è andato bene, sul CD dovrebbe esserci l'attributo Ocean già pronto. Se così non fosse non è il caso di disperarsi. Basta in primo luogo, sempre con l'oggetto preso, selezionare Attributes nel menu. Qui a seconda delle versioni la cosa cambia, in ogni caso c'é da selezionare Add/Txtr oppure prima New poi Texture e andare a cercare Waves. Per quanto riguarda il colore, tramite gli slider, dopo aver cliccato su Color, generiamo un bel blu cobalto. Poi Reflect e un grigio scuro, filter e un blu più chiaro rispetto al precedente e infine specular con un grigio molto chiaro. Assegniamo poi 150 al parametro Hardness.

13





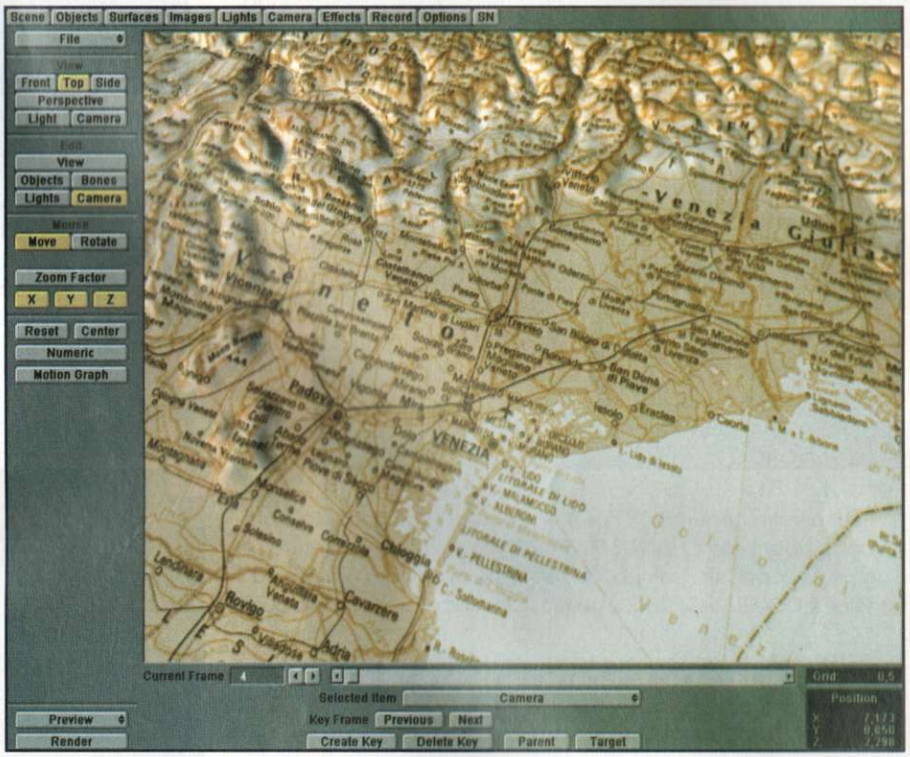
14

Possiamo ora orientare come vogliamo la barca e definirne l'inquadratura nella finestra Persp tramite i bottoni in basso a sinistra (Z, A, P) ed il mouse. Siamo pronti a vedere la nostra barca sul mare e per fare questo selezioniamo Quickrender nel menu Project.

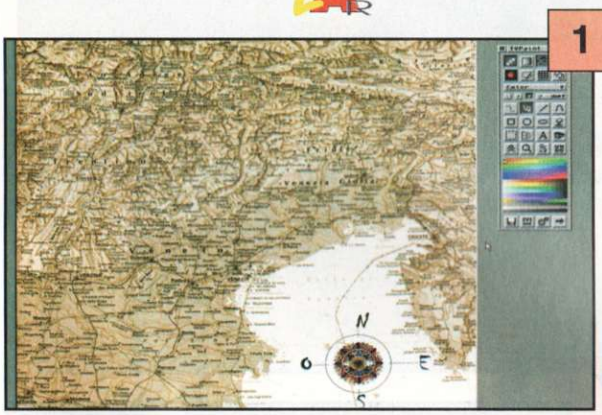
Mappe geografiche 3D con Lightwave

di **Paolo Griselli**
(griselli@skylink.it)

Il tutorial che vi proponiamo è un esempio di come sia possibile rendere avvincente la consultazione di una cartina geografica, modificandone la fruizione da semplice lettura a vera e propria immersione nel territorio. Per fare ciò ci avvarremo di due cartine, una acquisita tramite scanner o scaricata da Internet o, ancora, dipinta a mano, l'altra costruita a partire dalla prima in base alle quote altimetriche del territorio. Utilizzaremo poi il potente DISPLACEMENT MAP di Lightwave per creare, partendo da una mappa in toni di grigio, l'orografia della zona da esplorare. L'esperimento è di semplice esecuzione, dato che non prevede la modellazione di oggetti complessi o l'applicazione di effetti particolari: le uniche risorse che veramente non possono scarseggiare sono la RAM e lo spazio su disco. Tali risorse andranno scemando in maniera esponenziale quanto più si vorrà puntare alla visualizzazione del particolare, aumentando i pesi sia delle mappe grafiche che degli oggetti di Lightwave. Non ci rimane che lasciarvi al BeBop, invitandovi come al solito a scrivere per sottoporci dubbi, critiche o progetti.



1

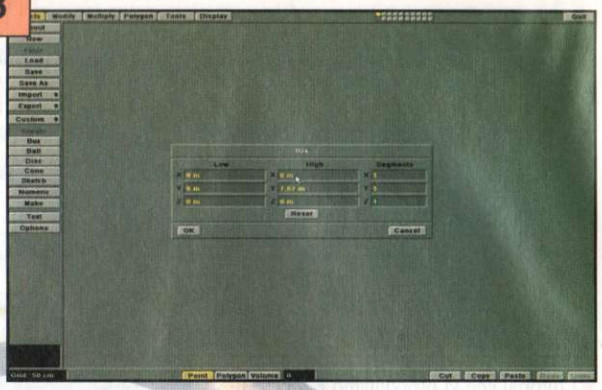


Per prima cosa occorre recuperare una mappa del territorio che volgiamo riprodurre. Chi possiede uno scanner potrà acquisirla da un normalissimo atlante geografico. Se avete accesso alla rete, potrete trovare mappe topografiche di ogni luogo del nostro pianeta (e non...). I meno fortunati potranno comunque disegnare la propria mappa con un normale painter. L'unico appunto che occorre fare riguarda la risoluzione del file grafico: più vi avvicinerete con la camera alla mappa, più saranno evidenti i pixel che la compongono, specie se la risoluzione adottata non è elevata. Per andare veramente sul sicuro, noi abbiamo acquisito l'immagine a 4000 x 3000 punti (circa 40 Mb di file!)

2

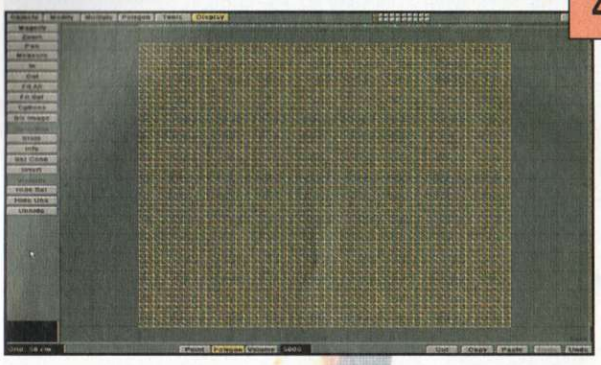
Il secondo step è la costruzione, a partire dalla mappa originale, di un'apposita mappa che esprima in tonalità di grigio le altimetrie dei rilievi, di fiumi e via dicendo. Per fare ciò occorre armarsi di religiosa pazienza e provvedere al ritocco manuale con un programma di grafica pittorica. Nell'immagine a lato trovate il risultato delle nostre fatiche: le aree più chiare hanno quote altimetriche più elevate. Al nero corrisponde il mare e la pianura. La risoluzione di questa mappa, salvo esigenze particolari, potrà essere inferiore rispetto alla precedente (nel nostro caso 1024 x 768 pixel).

3



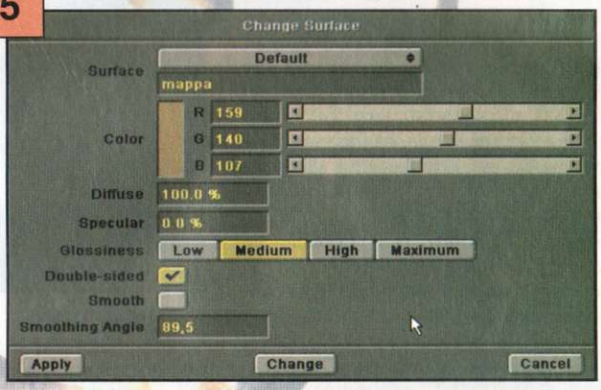
Attivato Lightwave occorre entrare nel Modeler per provvedere alla costruzione dell'oggetto da coinformare ala territorio. Nel menù OBJECTS selezionate BOX. Premete poi il tasto "n" per attivare il pannello NUMERIC. Azzerate tutti i valori LOW. Impostate il valori HIGH in maniera che l'oggetto abbia le stesse proporzioni della mappa grafica. Es: se la mappa ha una risoluzione di 800 x 600 punti (rapporto 4/3) dovrete inserire nei campi X e Y valori che mantengano invariato il rapporto come 80 cm x 60 cm, 4 m x 3 m e via dicendo.

4



Il numero di suddivisioni dovrà essere tanto più elevato quanto maggiore è l'approssimazione ricercata. 50 x 50 divisioni garantiscono una qualità elevata con una spesa in termini di ram e spazio su disco molto elevata. Premete OK per creare il piano. Dal menù POLYGON selezionate TRIPLE, in modo da trasforamare i poligoni a quattro lati in poligoni da tre. Così facendo si eviteranno i problemi di visualizzazione legati all'uso di 4 o più vertici per poligono.

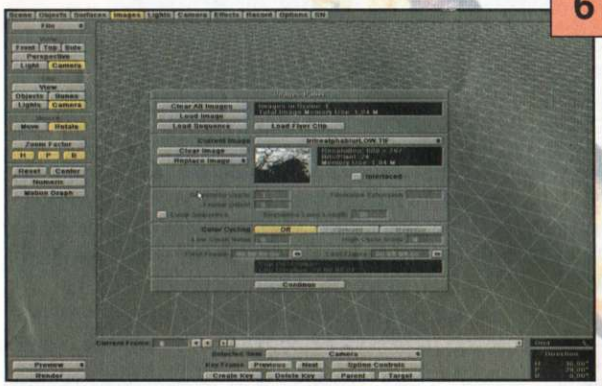
5



Una volta generato l'oggetto assegnategli un materiale attivando il pannello CHANGE SURFACE (tasto "q") ed inserendo un nome nell'apposito campo. Consigliamo di attivare già da ora il bottone DOUBLE SIDED: questo renderà visibili i poligoni da qualsiasi angolazione.

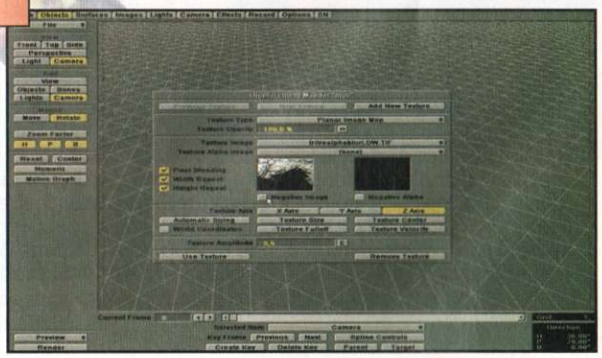
Potete a questo punto esportare l'oggetto nel Layout (tasto EXPORT, menù OBJECT)

6



Entrati nel Layout per prima cosa dovrete caricare le mappe grafiche in precedenza elaborate. Fatelo grazie al tasto LOAD IMAGE del pannello IMAGES.

7



Attivate il pannello OBJECTS ed individuate il tasto "T" denominato DISPLACEMENT MAP. Definite un tipo di mappatura PLANAR, quindi selezionate la mappa in toni di grigio disegnata in precedenza. Premete AUTOMATIC SIZING per adeguare le dimensioni della mappa a quelle dell'oggetto. L'asse di proiezione (x, y, z) dipende dall'orientamento assoluto dell'oggetto. Il parametro TEXTURE AMPLITUDE vi permetterà di regolare l'intensità dell'effetto. Ad alti valori corrisponderà un effetto più evidente (rilievi più alti).

Uscite dal pannello OBJECTS ed attivate il pannello SURFACES. Selezionate il il nome del materiale adottato per il vostro oggetto. Premete la "T" posta a lato del parametro OBJECT COLOR. Ripetete il procedimento di mappatura indicato nel passo precedente, questa volta seleziondo come immagine la cartina vera e propria.

8

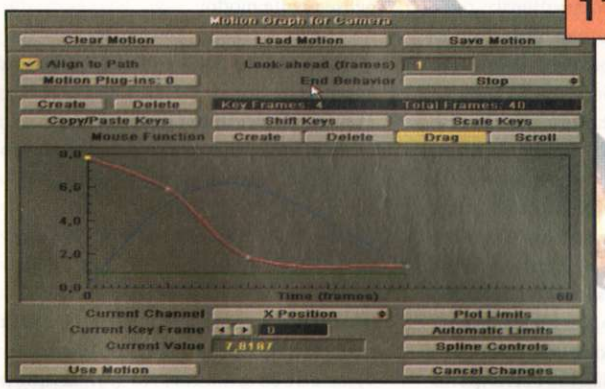
9

Prima di procedere oltre animando il tutto, ocorrerà eseguire qualche rendering di prova (tasto F9). In questo modo potrete verificare se l'asse delle mappature è stato scelto correttamente e se il parametro TEXTURE AMPLITUDE della displacement map necessita di una qualche rettifica.

10

Per animare la scena dovrete identificare le zone del territorio da visitasre, quindi muovere la camera di conseguenza impostando ad intervalli corretti gli oportuni keyframe. Dopo aver impostato nel pannello SCENE il numero totale di fotogrammi (300) ed il corretto timing (25 fps), abbiamo scelto quattro zone della mappa e creato per ciascuna di esse un keyframe a distanza di 50-75 frame l'uno dall'altro. Per fare ciò abbiamo selezionato il frame chiave con lo slider posto nella parte bassa dell'editor e lo abbiamo attivato premendo il tasto INVIO (ENTER).

11



Per far orientare automaticamente la camera in base al percorso abbiamo attivato la funzione ALIGN TO PATH posta nel pannello MOTION GRAPH attivabile premendo l'omonimo tasto a camera selezionata (in modalità MOVE). Il parametro LOOK-AHEAD frame indica quale frame usare tra quelli successivi per orientare la camera.

12

Definiti tutti i parametri relitivi alla memorizzazione (pannello RECORD) ed alla risoluzione (pannello CAMERA) potete far partire il volo radente lungo il vostro territorio. Adottando opportuni accorgimenti, quali alte risoluzioni pe le cartine ed un elevato numero di poligoni per l'oggetto potrete visualizzare in 3D particolari molto minuti del territorio, con un realismo veramente impressionate.

Nel numero di Giugno avevamo lasciato qualcosa in sospeso...

L'Amiga e gli sprite (II)

di **Benozzi Emanuele** (painaga@dei.unipd.it)

Nel numero 96 di EAR abbiamo imparato ad utilizzare gli sprite hardware. L'utilizzo di tali elementi grafici è stato piuttosto semplice, anche se abbiamo potuto costatare delle grosse limitazioni: la prima è che siamo in grado avere solo otto sprite su schermo, la seconda consiste nel fatto che non si possono assegnare a più sprite la stessa immagine, poiché i dati relativi alle immagini dello sprite contengono anche le coordinate a video dello stesso, quindi se voi associate alla stessa figura più di uno sprite hardware l'immagine erediterà le coordinate dell'ultimo sprite assegnato. Su molti giochi, però, i programmatori riuscivano a far apparire anche centinaia di sprite su schermo, come ci riuscivano? Semplice: supponete di voler visualizzare otto sprite HARDWARE nella parte alta dello schermo e otto nella parte bassa, in teoria sarebbe sufficiente:

1) aspettare che il monitor inizi a generare l'immagine (il quadro video) dello schermo;
2) visualizzare i primi otto sprite;
3) aspettare che il pennello elettronico che disegna l'output video del computer sul monitor arrivi quasi a metà dello schermo;
4) cambiare "al volo" i dati degli sprite (che oramai sono stati stampati a video nella parte alta dello schermo) per visualizzare i nuovi;
5) Ripetere il tutto per ogni quadro video.

Se riuscite a dividere lo schermo in quattro parti verticali, potete visualizzare per ogni parte otto sprite ottenendo in tutto 32 sprite su schermo, in otto 64, in sedici 128 e così via...

L'unica limitazione consiste nel fatto che non potete sovrapporre più d'otto sprite assieme per riga. Ora dovete sapere che sull'Amiga esiste un coprocessore, il Copper, che riesce a determinare su quale riga del monitor è arrivato il pennello elettronico a generare l'output video di Amiga. Avrete ormai capito che "giocando" opportunamente col Copper riusciamo a visualizzare tutti gli sprite che vogliamo. Questo è il principio con cui funzionano gli *sprite virtuali*, oggetto di studio di questo mese. C'é da dire però che a dispetto di una così semplice intuizione l'inizializzazione di tali oggetti non è per nulla facile, e l'inizializzazione stessa andrà eseguita in maniera certosina, pena una vera e propria catena di GURU!

Innanzi tutto prima di parlare degli sprite virtuali dobbiamo introdurre i GELS (e qui fate pure la battuta che volete). GEL è un acronimo e significa Graphic ELement ed è una struttura in grado di gestire sprite, bob (oggetti grafici del coprocessore blitter), ed anche elementi di animazione (vale a dire più bob concatenati). Tale oggetto è incluso come un campo in molte strutture grafiche che definiscono i modi video di Amiga (ad esempio nella struttura RastPort esiste il campo GelsInfo). Tale struttura gestisce per noi una lista doppia (sono quel tipo di liste che possiedono un puntatore all'elemento precedente e uno a quello successivo della lista stessa) di oggetti grafici, anche di diverso tipo, e permette la loro visualizzazione su schermo in maniera piuttosto comoda. Iniziamo a descrivere la struttura GelsInfo:

```
Struct GelsInfo
{
BYTE sprRsrvd; UBYTE Flags;
struct VSprite *gelHead, *gelTail;
WORD *nextLine;
WORD **lastColor;
struct collTable *collHandler;
SHORT leftmost, rightmost, topmost,
bottommost;
APTR firstBlissobj, lastBlissobj;
}.
```

Analizziamo i campi di tale struttura: - *sprRsrvd* determina quali sprite hardware da usare nel seguente modo; i bit a 0 di questo byte riservano gli sprite hardware al sistema; ciò significa che noi non potremo utilizzarli come sprite virtuali; ad esempio il valore 11111111 ci permette di usare tutti gli otto sprite hardware, mentre il valore 11111000 c'impedisce di utilizzare i primi tre sprite hardware, consentendoci di visualizzare al massimo "solo" cinque sprite per ogni parte di schermo.

-*Flags* è un campo i cui bit sono impostati dal sistema, perciò non va toccato.

-*gelHead e gelTail* sono due puntatori a due strutture VSprite (sprite virtuali) fittizie, in pratica servono al sistema operativo per assegnare le coordinate massime e minime dello schermo. La prima struttura finirà in testa alla lista degli elementi grafici, la seconda alla fine.

-*nextLine* punta ad un vettore d'otto WORD, gestite dal sistema, che corrispondono a dei "buchi" (buchi nel senso che non potete visualizzarci sprite) nel quadro video che servono al sistema per cambiare dati e colori agli sprite stessi. Tale campo è riservato al sistema.

- *lastColor* punta ad un array di otto puntatori, che rappresentano gli ultimi otto vettori di colori utilizzati dagli sprite. Anche questo campo è riservato al sistema.

-*collHanler* è un puntatore ad una tavola di collisione. Se qualche elemento grafico collide con qualcosa (i bordi dello schermo, o qualche altro elemento grafico), allora viene eseguita una speciale routine, definita da noi, per trattare l'evento in maniera appropriata.

- *leftmost, rightmost, topmost, bottommost* , definiscono un rettangolo utilizzato dal sistema per delimitare un confine, oltre al quale bob e immagini non possono essere visualizzate. Per gli sprite non fa alcun effetto, a parte in eventuali routine di collisione.

-*firstBlissObj, lastBlissObj* sono riservati al sistema. La struttura GelsInfo è preparata nel seguente modo:

1) si creano le due strutture VSprite di appoggio;
2) si crea la struttura GelsInfo;
3) si alloca la memoria per il campo "nextLine" usando:

```
AllocMem(sizeof(WORD)*8, TIPO_MEMO-
RIA)
```

(ricordate che nextLine punta ad un vettore di otto WORD);
4) si alloca la memoria per il campo "lastColor":

```
(AllocMem(sizeof(LONG)*8, ... ));
```

5) si alloca la memoria per il campo "collHandler";

5) si inizializza il campo "sprRsrvd";
6) si delimita il rettangolo grafico; l'ordine con cui inizializzate i campi non è importante, basta solo che non facciate confusione con i puntatori. A questo punto dovete inizializzare la struttura chiamando la funzione:

*InitGels(struct VSprite *testa, struct VSprite *coda, struct GelsInfo *gel)*
dove "testa" e "coda" sono i puntatori alle strutture VSprite allocate assieme alla struttura GelsInfo. Tale funzione inizializza correttamente le strutture VSprite e tutti i campi riservati al sistema. Per ordinare la lista d'oggetti grafici si chiama la funzione:

DrawGList(struct RastPort rp, struct ViewPort *vp)*
dove rp è l'indirizzo della rastport, che è la struttura che contiene i parametri di disegno per le bitmap (di solito si usa finestra-"maggiore di"Rport, se lavorate con le finestre) e vp è l'indirizzo della Viewport, che è la struttura che definisce il quadro video e che contiene le istruzioni per copper per la gestione di grafica, colori, sprites; ecc (di solito si usa l'istruzione ViewAddres(finestra), che restituisce appunto l'indirizzo della struttura View dove è operante la finestra). Per ordinare la lista dei componenti si usa la funzione SortGList(struct RasrPort *rp). Questa funzione è necessaria per velocizzare il disegno di tutti gli oggetti presenti nella struttura GelsInfo, poiché ordina gli elementi grafici in ordine d'apparizione. Passiamo ora a descrivere la struttura VSprite:

```
struct VSprite {
struct VSprite *NextVSprite,
*PrevVSprite, *DrawPat, *ClearPath;
WORD OldY, OldX;
 WORD Flags, Y, X;
 WORD Height, Width, Depth;
 WORD MeMask, HitMask;
 WORD *ImageData;
 WORD *BorderLine;
 WORD *CollMask;
 WORD *SprColors;
 struct Bob *VSBob;
 BYTE PlanePick, PlaneOnOff;
 VUserStuff VUserExt;
};
```

Analizziamo i campi di questa struttura: *NextVsprite, PrevVSprite*: dovendo finire all'interno di una lista doppia queste strutture forniscono il collegamento sia con l'oggetto precedente sia con il prossimo della lista; tali strutture sono gestite dal sistema. *DrawPath, ClearPath*: sono i puntatori a due strutture VSprite fittizie che controllano il processo di disegno; anche queste strutture sono esaminate dal sistema. *OldX, OldY* contengono le coordinate X e Y del penultimo spostamento fatto dallo sprite. *Flags* serve ad assegnare alcune caratteristiche allo sprite virtuale. Flags può assumere i seguenti valori (o una combinazione di essi): *0*: l'oggetto grafico

C'é un tizio che va dal salumiere e dice "mi dia un chilo di sprite!"...

è un BOB; *VSPRITE*: l'oggetto grafico è uno sprite virtuale; *MUSTDRAW*: l'oggetto grafico viene disegnato in ogni caso durante l'esecuzione di DrawGList, e nel caso in cui vi siano più di otto sprite su riga allora tale oggetto sarà convertito in un bob, e la sua eventuale conversione varrà fino a che ci saranno più di otto sprite per riga. *VSOVERFLOW*: l'oggetto non è visualizzato se ci sono più di otto sprite per riga. Notate che in questi due valori dipendono anche dal valore sprRsrvd della struttura gelsinfo: se, ad esempio, decidete di riservare 3 sprite al sistema allora il limite scende da otto a cinque sprite per riga! *GELGONE*: se l'oggetto esce completamente dal rettangolo di delimitazione allora viene eliminato dalla lista (solo dalla lista, la struttura dati non viene deallocata dalla memoria). Ciò velocizza la funzione DrawGList. *X, Y, Width, Height, Depth* sono, rispettivamente, le coordinate X, Y in pixel dello sprite, a partire dalla regione che definisce lo sprite hardware, Width, Height, Depth sono l'ampiezza in WORD dello sprite, l'altezza in pixel e il numero di bitplanes. E' da notare che Width e Planes non sono considerati poiché uno sprite è ampio sempre 16 pixel e possiede solo quattro colori. Tali campi servono solo quando si definiscono dei Bob. *MeMask, HitMask* contengono delle maschere che determinano la routine di collisione da utilizzare quando l'oggetto entra in collisione con qualcosa. Parleremo dettagliatamente di questi campi in un'altra lezione. *ImageData* punta ai dati che definiscono l'immagine dello sprite. *BorderLine* punta ad una locazione di memoria che contiene l'or logico di tutti i bit che compongono i bitplanes dell'immagine. In pratica forma una linea che definisce un "bordo" dell'oggetto che serve a velocizzare il rilevamento di collisioni.
CollMask punta ad una zona di memoria contenente la maschera di collisione per lo sprite virtuale. Tale campo è simile a "BorderLine", con la differenza che qui ha al posto del contorno un'ombra dell'oggetto. *SprColors* punta ai colori che definiscono lo sprite. Tali colori sono immagazzinati in un vettore di tre WORD, che definisce il colore 1,2 e 3 dello sprite (ricordatevi che il colore 0 è trasparente!), dove ogni word è divisa nel seguente modo: i 4 bit più espressivi sono inutilizzati, i secondi contengono una delle 16 gradazioni di rosso possibile, da 0 (nulla) a 15 (massima), i successivi quattro definiscono il verde e gli ultimi il blu.

PlanePick PlaneOnOff

sono utilizzati nei bob, quindi per ora non c'interessano. *VUserText* è una LONG utilizzabile dai programmatori a piacimento. Può diventare perciò un puntatore a qualche altra struttura, oppure, se volete, è in grado contenere l'energia del vostro eroe, il tempo, i punti o qualunque altra cosa vogliate. Per inizializzare correttamente la struttura dovete:

1) Allocare in memoria la struttura VSprite;
2) Allocare la memoria per il campo BorderLine;
3) Allocare la memoria per la struttura CollMask;
5) Inizializzare opportunamente il resto dei campi (questo è facile).
6) Chamare la funzione InitMasks() per creare le maschere di collisione.

Per finire vediamo le funzioni che gestiscono gli sprite virtuali: *InitMasks(struct VSprite *mio_sprite)* come già detto inizializza per noi le maschere di collisione e di contorno prendendo come immagine di riferimento l'immagine puntata dal campo "ImageData".

*AddVSprite(struct VSprite *mio_sprite, struct RastPost *rp)*

aggiunge lo sprite virtuale puntato da "mio_sprite" nella lista di elementi grafici

(Gels) appartenenti alla struttura rastport puntata da rp. *RemVSprite(struct VSprite *mio_sprite)* libera la struttura VSprite dalla lista di elementi grafici(notate che viene eliminata dalla lista, non deallocata dalla memoria!). Vabbé sto mese la teoria è veramente tanta! Ora godetevi il programmino che gestisce qualche manciata di sprite virtuali sullo schermo del Workbench (sul nostro 1200 con 030 a 50 mhz siamo arrivati fino a 120 sprites su schermo!)

```
//*************************************************************
//
//      Programma per visualizzare degli sprite virtuali da
//      una  finestra
//      del Workbench
//
//*************************************************************
#include <exec/exec.h>
#include <graphics/gfxbase.h>
#include <graphics/sprite.h>
#include <intuition/intuition.h>
#include <stdio.h>


#include <clib/exec_protos.h>
#include <clib/graphics_protos.h>
#include <clib/intuition_protos.h>

#define  NUM_SPRITE 20  // numero di sprites su schermo

// deve essere sempre un multiplo di 4

extern struct IntuitionBase* intuitionbase;
extern struct GfxBase*       gfxbase;

//*************************************************************
//         Un po di dati (la pallina e i suoi colori)
//*************************************************************

WORD  pallina[22] ={0X0000,0X0000,
                    0X02C0,0X0000,
                    0X1E38,0X03C0,
                    0X6E3E,0X1FF8,
                    0XF1C7,0X7FFE,
                    0XF1C7,0X7FFE,
                    0XF1C7,0X7FFE,
                    0X6E3E,0X1FF8,
                    0X1E38,0X03C0,
                    0X03C0,0X0000,
                    0X0000,0X0000};

// Riuscite a "vedere" la pallina? No? Allora siete messi
// prosprio male!!!
// (sto scherzando! ;-) E' quasi impossibile riuscire a
// capire come e'
// fatta senza convertire i valori da esadecomale a binario!!
// Dra diamo diversi colori per poter visualizzare tante
//palline colorate!
// Nota: non si sa se i dati sono inizializzati in CHIP ram o
// in FAST ram.
// dovendo essere inizializzati per forza in CHIP dovremo
// ricopiarli

//  Il quarto colore non serve
WORD colori_pallina1[3] = {0x0000,0x0FFF,0x0F00};
//nero,bianco,rosso;
WORD colori_pallina2[3] = {0x0000,0x0FFF,0x000F};
//nero,bianco,blu
WORD colori_pallina3[3] = {0x0000,0x0FFF,0x00F0};
//nero,bianco,verde;
WORD colori_pallina4[3] = {0x0000,0x0FFF,0x0F0F};
//nero,bianco,viola;

struct SpriteAppo             //e'una struttura di appoggio
creata da noi
 {                            // che contiene qualche dato
utile:
   WORD* dati;                // dati dello sprite (l'immagine)
   WORD  x,y,altezza;         // coordinata x,y in pixel,altez-
za;
   WORD* colori;              // tavolozza dei colori
 };

//
//  Definiamo qui le routines che utilizzeremo; (serve qual-
che commento? :-)
//

struct GelsInfo* CreaStrutturaGel(struct RastPort*);
struct VSprite*  CreaStrutturaVSprite(struct SpriteAppo *);
void   DeallocaGel(struct RastPort*);
void   DeallocaVSprite(struct VSprite*);
WORD   *CopiaInCHIP(WORD*,WORD);
VOID   LiberaCHIP(WORD*,WORD);

// *********************************************************
//             Ladies and gentlemen ... the MAIN !
//
*********************************************************

int main()
{
 struct Message *messaggio=NULL;
 struct Window* finestra=NULL;
 struct SpriteAppo spriteinfo={NULL,20,20,11,colori_palli-
na1};
 struct VSprite *sprite[NUM_SPRITE]={NULL};
 WORD i=0,j=0;
 //
 // Inizia il programma...
 // Prima assicuriamoci di copiare l'immagine dello sprite in
 // CHIP ram
 //
 if (!(spriteinfo.dati = CopiaInCHIP(pallina,22))) return(-
1);
 //
 // Apriamo una finestrina.
 //
 if (!(finestra=OpenWindowTags(NULL,
       WA_Width,300, WA_Height,100, WA_Title,"Si prega di non
farle girare!",
       WA_CloseGadget,TRUE, WA_DepthGadget,TRUE,
WA_IDCMP,IDCMP_CLOSEWINDOW, TAG_END,NULL)))
       {
         LiberaCHIP(spriteinfo.dati,22); // la finestra non
si e' aperta!
         return(-1);                     // usciamo!
       }
 //
 // Inizializziamo il GEL
 //
 if (CreaStrutturaGel(finestra->RPort))
 {
   //
   // inizializziamo gli sprite virtuali
   //
   for (i=0;i<NUM_SPRITE;i++)
     if (!( sprite[i] = CreaStrutturaVSprite(&spriteinfo)))
     {
       for (j=0;j<i;j++) DeallocaVSprite(sprite[i]); // si e'
verificato un errore nella
       LiberaCHIP(spriteinfo.dati,22);             // creazio-
ne dello sprite! Usciamo
       DeallocaGel(finestra->RPort);
// liberando tutta quanta
       CloseWindow(finestra);
// la memoria allocata!
       return(-2);                                 //
     }
     else
     {
       j=i%4;            // routine per cambiare associare ad
ogni sprite
       switch (j) // virtuale un colore diverso (non volete
tutte le
         {                          // palline rosse vero?) e una
posizione nuova
                                    // per non avere
tutti gli sprite sovrapposti
         case 0: spriteinfo.colori=colori_pallina2; spri-
teinfo.x+=40; break;
         case 1: spriteinfo.colori=colori_pallina3; spri-
teinfo.x+=40; break;
         case 2: spriteinfo.colori=colori_pallina4; spri-
teinfo.x+=40; break;
         case 3: spriteinfo.colori=colori_pallina1; spri-
teinfo.y+=20; spriteinfo.x=20; break;
         break;
         }
       AddVSprite(spri-
te[i],finestra->RPort);
```

Il listato completo è presente su CD-ROM

Uno sguardo ad uno dei più aggiornati software di masterizzazione per amiga

MakeCD 3.1

di **Diego Nova** (einstein@gem.it)

Fino dagli inizi del 1997 un programma shareware di nome MakeCD si aggira nell'oscuro campo dei programmi di masterizzazione. Da allora MakeCD ha fatto molta strada ed ora con la versione 3.1b sembra avere raggiunto un elevato grado di stabilità, ma soptrattutto la maturità che ogni utente spera di vedere in un programma del genere. Nato per colmare un vuoto dell'epoca (basti pensare che gli unici programmi disponibili erano MasterISO, dal costo proibitivo e CD-Creator, sfortunatamente solo in tedesco), questo programma si è sviluppato e continua a svilupparsi, aumentando di versione in versione il numero di masterizzatori supportati (vedi la tabella). Comunque, è anche grazie al contributo della comunità amiga su Internet, che collaborando con gli autori fornendo informazioni utili, è stato possibile creare questo potente software di masterizzazione.

Distribuzione e Installazione

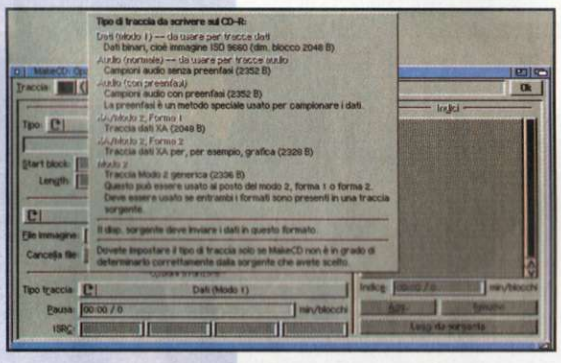
Make CD esiste principalmente in due versioni, una TAO e una DAO. La prima permette solo il metodo di copia TrackAtOnce, utile per i dati ma insufficiente per la riproduzione esatta dei CD, l'altra, un po' più costosa, riesce a riprodurre fedelmente i CD, copiandoli col metodo DiskAtOnce. Viene distribuito dalla Fractal Minds di Roma (per gli Italiani): la confezione consiste in un floppy disk a bassa densità, una cartolina ed un numero temporaneo di registrazione. Lascia perplessi il sistema di distribuzione adottato dagli autori del programma, che penalizza sicuramente chi acquista questo prodotto da terzi e non direttamente da loro. Il pagamento del prezzo del prodotto, è solo l'inizio di una procedura che può durare anche parecchi giorni; infatti, il numero di registrazione contenuto nella confezione, permette l'utilizzo completo del programma per circa due mesi, nell'arco dei quali è necessario provvedere a compilare e spedire la cartolina allegata in Germania, al fine di ottenere il vero e definitivo codice. Una scelta contestabile, ma utile per contrastare la pirateria informatica. Un punto forte di MakeCD è sempre stata la documentazione, molto ben realizzata, completa ed esaustiva, ma in questa versione (3.1b), se ne sente la mancanza, essendo, quella fornita, aggiornata alla versione 2.5. Attualmente il manuale completo di MakeCD 3 è soltanto disponibile in lingua tedesca, benché la versione italiana stia per essere rilasciata dalla Fractal Minds, che si è assunta la responsabilità della traduzione. Il comodo script di installazione (in italiano) contenuto sul dischetto, consente in pochi minuti di scompattare l'intera distribuzione (circa 2Mb) sull'harddisk. Al primo avvio MakeCD aprirà una finestra in cui inserire il proprio numero di registrazione temporaneo ed i dati anagrafici. Tale numero di registrazione potrà essere successivamente sostituito con quello definitivo senza dover reinstallare l'intero programma. La finestra successiva chiederà all'utente se desidera subito configurare il programma o se lo vuole fare in un secondo tempo. Dopo queste semplici operazioni, MakeCD è pronto per "bruciare" il suo primo CD. Per chi volesse provare questo programma, è disponibile su Internet la versone dimostartiva, che al contrario delle demo concorrenti (dicesi MasterISO 2), permette di incidere CD con un massimo di dieci tracce in modo TAO (il DAO è solo simulabile), non potendo inserire il nome del CD. La demo è scaricabile da Aminet o direttamante dal sito ufficiale di MakeCD:

http://makecd.core.de/

Un speciale avviso è da fare agli utenti pirata del programma (H2F3...) che si troveranno la versione completa, registrata con il DAO attivato, masterizzeranno tranquillamente i CD ed alla fine il supporto verrà bruciato lentamente e reso inutilizzabile. Un consiglio: registratevi, risparmierete molti CD$.

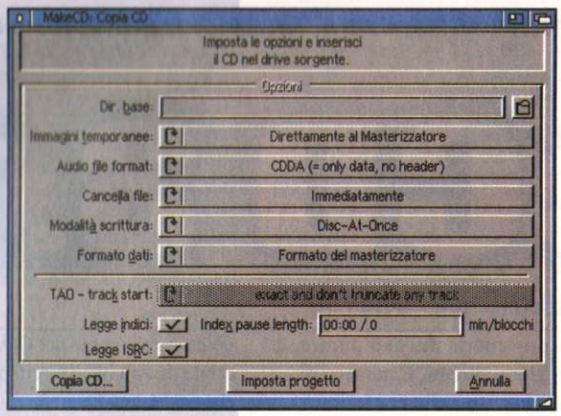
L'interfaccia Triton

Grazie alla Triton.library, l'aspetto del programma risulta piacevole, ordinato e contemporaneamente non "pesante" per il sistema. Notevoli passi avanti sono stati fatti nella semplificazione dell'uso del programma che ora risulta più intuitivo e produttivo. MakeCD usa ampiamente la funzione di aiuto contestuale offerta dalla libreria, che visualizza un esauriente aiuto a fumetto ogni volta che si lascia il puntatore del mouse fermo sulla parte di programma di cui si vuole conoscere la funzione. Questa funzione è molto utile, soprattutto per chi inizia, poiché mette l'utente in condizione di poter lavorare (ed eventualmente di masterizzare il suo primo CD), anche senza leggere la documentazione. Per l'utente esperto che ritiene di non avere bisogno di alcun aiuto, c'é la possibilità di disattivare questo genere di aiuto, con una semplice selezione da menù. Analizzando la struttura del programma, si vede che è principalmente suddiviso in sei finestre. La prima, quella che appare all'avvio serve per gestire il progetto, decidere se aggiungere o rimuovere delle tracce, ordinarle, spostarle e "bruciare" il CD, insomma creare la cue-list. Una volta aggiunta una traccia occorrerà decidere di che genere è, quindi si utilizzerà la finestra (che viene aperta automaticamente) delle "opzioni delle tracce" in cui si può decidere se si desidera creare dei file immagine, inserire delle pause ed editare l'ISRC. Un'altra utile finestra, importantissima, è quella delle "Impostazioni ISO", in cui si può scegliere il modo di masterizzazione del CD (ISO Livello 1, ISO Livello 2, ISO Amiga), le

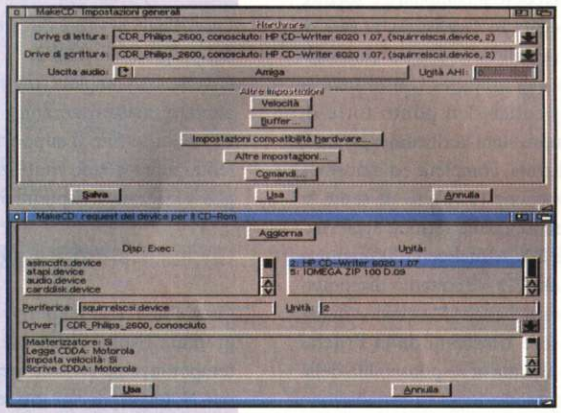


Un esempio di "aiuto a fumetto".

La comoda opzione "Copia CD"



Ecco come si presenta la schermata delle impostazioni.



About

Nome Prodotto: MakeCD 3.1b

Prodotto da: Angela Schmidt & Patrick Ohly

Distribuito da:
Fractal Minds
Via Principe Eugenio, 23
00185 ROMA
Tel. /Fax. 06-4457035
URL: http://www.fractalminds.it

Prezzo: 110.000 lire (versione TAO) 150.000 lire (versione TAO)

Configurazione Richiesta: Amiga dotato di 8Mb di RAM, HD capiente, Masterizzatore (vedi lista), consigliato lettore CD-ROM veloce.

A favore: prezzo contenuto, molti CD-Writer supportati, in continuo aggiornamento, facilità d'uso, suopporto DAO.

Contro: mancanza di documentazione in italiano (carta-

estensioni Rock-Ridge, il multi-sessione o il multi-volume, il nome del CD e tutte le altre impostazioni necessarie per creare un CD professionale in piena regola. Le impostazioni hanno una finestra a parte molto ben strutturata, che permette anche all'utente meno esperto di configurare correttamente il programma, permettendo di agire su molti parametri. Le restanti finestre, vengono aperte automaticamente quando si scrive un CD o quando si crea un file immagine e danno informazioni riguardanti la velocità di trasferimento dei dati, la quantità di dati trasferita, il tempo di scrittura, lo stato del buffer... Un'ultima nota è da fare per la comodissima ed utilissima funzione "Copia CD... " accessibile dal menù "strumenti" (oppure richiamabile tramite una icona contenuta nella directory del programma), che apre un'unica finestra, la quale permette di copiare un CD o semplicemente di impostare il progetto, con pochi click di mouse. Oh, quasi dimenticavo! Una caratteristica che tutti gli appassionati di musica gradiranno è la possibilità di ascoltare le tracce audio o da CD oppure direttamente dalle tracce campionate presenti sull'harddisk (WAV, CDDA, AIFF, AFC, MAUD).

Conclusioni

Finalmente il programma ha raggiunto un elevato grado di qualità; se poi uniamo al basso costo del programma, il numero di funzioni offerte e di hardware supportato (praticamente tutti i masterizzatori disponibili sul mercato), si può dire che è sicuramente un prodotto valido, degno di essere acquistato sia dal professionista che dall'utente poco esigente. Ottima l'idea, nella versione 3.2 (che dovrebbe uscire a momenti; per ora disponibile soltanto ai beta tester), di poter scegliere il grado di utilizzo, Novizio o Esperto, che nel primo caso semplifica molto la produzione di un CD, eliminando le opzioni "inutili" per l'amatore. Un altro punto forte del programma è la disponibilità degli autori ad aiutare gli utenti di MakeCD in caso di necessità e la possibilità di collaborare nello sviluppo, fornendo informazioni sull'hardware. Gli unici nei riscontrati sono la mancanza di una documentazione aggiornata, in parte risolto dagli aiuti a fumetto, e in parte risolto dalla presenza della documentazione della vecchia versione e l'eccessiva prudenza da parte degli autori che obbliga ad aspettare giorni prima di avere la versione definitiva. Nonostante ciò, il programma risulta completamente utilizzabile senza problemi, quindi, questo non dovrebbe pregiudicane l'acquisto.

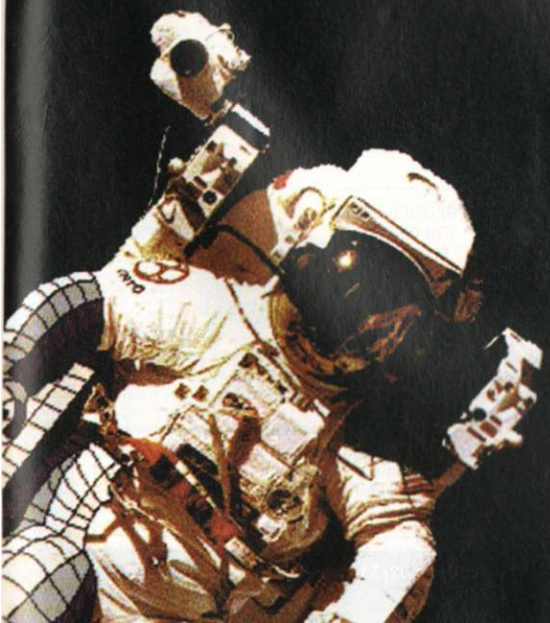
Masterizzatori integralmente supportati da MakeCD 3.1b

Dysan CD-ReWritable CRW-620
Dysan CRW-1622
Grundig CDR100 IPW
HP CD-Writer 4020i
HP CD-Writer 6020i
HP CD-Writer 6020es
JVC XR-W2001
JVC XR-W2010
JVC XR-W2012
JVC XR-W2020
JVC XR-W2022
Mitsubishi CDRW 226
Mitsumi CDR 2401
Mitsumi CR-2600TE
Nomai 680. RW
Panasonic CW-7501
Panasonic CW-7502
Philips CDD 2000
Philips CDD 2600
Philips CDD521
Philips CDD522
Pinnacle RCD-1000
Plasmon CDR-4400
Plextor CD-R PX-R24CS
Plextor PX-R412Ci
Ricoh MP6200S
Ricoh MP6201S
Ricoh RO-1420C
Ricoh RS-1420C
Smart & Friendly CDR2006 Pro
Sony CDU920S
Sony CDU924S
Sony CDU 926S
Sony CDU928E
TEAC CD-R50S
TEAC CD-R55S
Traxdata CDR 4120
Yamaha CDE 100
Yamaha CDE 102
Yamaha CDR 100
Yamaha CDR 102
Yamaha CDR 200
Yamaha CDR 400c
Yamaha CDR 400t
Yamaha CDR 400tx
Yamaha CRW 4260

Masterizzatori Compatibili con MakeCD 3.1b

Compro CD-R 7501-INT
Compro CD-R 7502-INT
Creative Labs CDR4210
DynaTek CDE260R
DynaTek Automation Systems CDM240
DynaTek Automation Systems CDM400
Freecom CD-Writer
Hi-Val CD-R
Hi-Val 2x6 CD-RW
HP CD-Writer Plus 7100e
HP CD-Writer Plus 7100i
HP CD-Writer Plus 7110e
HP CD-Writer Plus 7110i
JVC R2626
Kodak PCD225
Kodak PCD240
Matsushita CW-7501
Matsushita CW-7502
Memorex CRW-620
Microboards PlayWrite 2000
Microboards PlayWrite 2060R
Microboards PlayWrite 4000
Microboards PlayWrite 4001RW
MicroNet Technology MasterCD Pro
MicroNet Technology Plus 4x6
Mitsumi CR-2801TE
Optima DisKovery 650 CD-R
Philips CDD3600
Philips CDD3610
Pinnacle RCD 4x4
Pinnacle RCD 5040
Plasmon CDR4220
Plasmon CDR-4240
Plasmon CDR 480
Plextor PX-R412Ce
Procom Technology PCDR-4x
Ricoh MP6200I
Ricoh MP6211S
Smart & Friendly CDR1002
Smart & Friendly CDR1004
Smart & Friendly CDR2004
Smart & Friendly CDR2006 Plus
Smart & Friendly CDR4000
Smart & Friendly CDR4006
Sony CDU940S
Sony CDU948S
Sony CDU960S
Sony Spressa 9211
Sony Spressa 9411
Sony Spressa 9611 (CSP-9611S)
Traxdata CDR 2600
Traxdata CDR 4600
Traxdata CDERW 2260
Traxdata CDERW 4260
Traxdata CDRW 2260
Traxdata CDRW 4260
Turtle Beach 2040R
Wearnes CDR632P
Yamaha CDR 401t
Yamaha CRW 2260
Yamaha CRW 4001

MEGLIO SOLI NELLO SPAZIO CHE TRA LE BRACCIA DI ZIO BILL...



UN ANNO DI INFORMAZIONE RIGOROSAMENTE AMIGHISTA... E UN FANTASTICO REGALO: PERSONAL PAINT 7.1 CD

Ora anche via Internet!
http://www.skylink.it/ear/abb.html

"Personal Paint 7.1 è uno dei migliori programmi di grafica bitmap, elaborazione digitale e creazione di animazioni per Amiga, dispone dei classici strumenti di disegno, un completo sistema di gestione dei pennelli ed opera ottimizzazioni di palette, utili per la riduzione del numero dei colori. Tra le tante caratteristiche citiamo il supporto dei maggiori formati grafici, tra cui anche PhotoCD, Gif e Gif Animation, stampa grafica a 24 bit, testi vettoriali, WebMap, catalogo immagini, storyboard, blitter virtuale, gestione Anim-Brush, centianaia di effetti speciali e una completa interfaccia Arexx."

10 Numeri di Enigma Amiga Run + Personal Paint 7.1 CD a sole 130.000 Lire

VISA

Luglio/Agosto 98

SCEGLI LA TUA FORMULA!!

Sì. Voglio abbonarmi ad **Enigma Amiga Run**, l'unica rivista italiana interamente dedicata all'Amiga. Riceverò **10 numeri** annuali (Luglio/Agosto e Dicembre-Gennaio) con garanzia di prezzo bloccato e il programma **Personal Paint 7.1** in versione CD-ROM (in omaggio) pagherò con vaglia postale o carta di credito lire **130.000** (anzichè 150.000) intestato a G.R.Edizioni. **A**

Sì. Voglio abbonarmi ad **Enigma Amiga Run**, l'unica rivista italiana interamente dedicata all'Amiga. Riceverò **5 numeri** consecutivi con garanzia di prezzo bloccato pagherò con vaglia postale lire **65.000** (anzichè 75.000) intestato a G.R.Edizioni. **B**

Nome: _____ Cognome: _____

Indirizzo: _____ Cap: _____

Località: _____ Provincia: _____

Compilare questo modulo in tutte le sue parti sbarrare il tipo di formula scelta perl'abbonamento. Spedire il presente tagliando (o una fotocopia) in busta chiusa a **G.R.Edizioni Srl - Viale Espinasse, 93 - 20156 Milano** - unitamente alla fotocopia del vaglia che attesta l'avvenuto pagamento. Sulla causale del vaglia indicare chiaramente le proprie generalità complete di indirizzo. Se invece si preferisce pagare con carta di credito compilare la parte bassa di questo modulo.

Tramite Carta di Credito (Visa, Mastercard, Eurocard, CartaSì) n. ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐

Valida fino al ☐☐/☐☐

Data di nascita del titolare _____

Firma del titolare _____

Per qualsiasi informazione contattare giuliano.mapelli@trademedia.it 02/38.01.00.30

PARLI INTERNET?

MAILING LIST DB-LINE e sarai aggiornato via e-mail su novità e offerte speciali:
http://www.dbline.it/mhtm/_mailinglist.htm

LATEST PRESS RELEASES:
http://www.dbline.it/mhtm/_press.htm

VUOI RICEVERE IL NOSTRO LISTINO PRODOTTI IN OMAGGIO? TELEFONACI.

Db-Line

http://www.dbline.it

TUTTI I CD-ROM PER AMIGA DISPONIBILI

PER ORDINI **0332/749000 (768000)**

TUTTI I MARCHI CITATI SONO DI PROPRIETA' DEI LEGITTIMI AVENTI DIRITTO.

SIMULA

Permette di collegare all' A1200 e alll' A600 un Hard Disk da 3.5" IDE per PC. Si collega facilmente alla porta IDE dell'Amiga.

TANDEM PCMCIA 1200

Interfaccia PCMCIA per collegare qualsiasi CD-ROM IDE esterno all'A1200 - A/600. Completo software di gestione in dotazione.

POWER CD-ROM SCSI - 2

CD-ROM 2X / 4X SCSI per A1200 - A600 completo di controller SCSI Squirrel, case esterno, alimentatore 220V. Completissimo software di gestione CD in dotazione.

COMMUNICATOR III

Per collegare il CD 32 a tutti gli Amiga. Dotato di software di gestione, interfaccia midi e presa per tastiera A4000.

AURA 1216 - AURA 8

Digitalizzatore Audio PCMCIA per A1200/600. Campionamento in memoria fino a 60kHz 12 bit stereo. Potente software in dotazione.

ALFA POWER 508

Controller IDE esterno per Amiga 500/500+ espandibile fino a 8Mb con moduli ZIP.

CD-ROM SCSI KIT

Composto da: CD-ROM case esterno, alimentatore, cavi.

OKTAGON 2008 SCSI

Controller SCSI-2/IDE. Zorro II per Amiga 2000/3000/4000 espandibile fino a 8 Mb con moduli ZIP. Funzioni di Login con protezione delle partizioni. Compatibile con Amiga 4000.

MULTIFACE CARD 3

Scheda con 2 seriali e 1 parallela per Amiga 2000/3000/4000. Seriali 100% compatibili con le seriali standard. Velocità massima 115200 baud con handshake RTS/CTS hardware. Driver ParNet incluso.

NEPTUNE GENLOCK

Due ingressi Y/C e Composito, Alpha Channel, dissolvenza manuale e automatica (0-20 sec.), controllo manuale e software (Scala MM400), Generatore di barre integrato, Controlli: colore, contrasto, luminosità.

SIRIUS GENLOCK

Due ingressi Y/C e Composito, 2 ingressi Audio, Croma-Key, Alpha Channel, dissolvenza manuale e automatica (0-20 sec.), controllo manuale e software (Scala MM400), Generatore di barre integrato, controlli digitali (colore, contrasto, luminosità), banda passante: composito 4 Mhz, Y/C 5,5 Mhz.

COMPONENT GENLOCK

YUV GENLOCK

Compatibile con: AMIGA 500(+)/1000/1200 2000/2500/3000(T)/4000. Qualsiasi PC, Macintosh, WorkStation con SVGA.

XL EXTERNAL DRIVE

SUPER XL EXTERNAL DRIVE

Drive esterno ad alta densità 1.76 Mb per qualsiasi modello di Amiga. Permette di leggere/scrivere dischi da 720/1.44 Mb PC, 880/1.76 Mb Amiga. Il modello Super XL permette di memorizzare fino a 3;5 Mb.

GURUROM

Modulo Rom per gestire in maniera migliore i dispositivi SCSI. Garantisce maggiore compatibilità, velocità, CPU libera. Installabile su qualsiasi controller SCSI per Amiga 4000, 3000, 2000, 1200 e 500 e su tutte le schede acceleratrici GVP Combo e G-Force. Grazie ad un codice di gestione esteso, risolve molti problemi dovuti a bugs di gestione di altri moduli SCSI, mantenendo la completa compatibilità ed aggiungendo nuove e importanti funzioni.

AMI FILE SAVE

Il nuovo file system standart per il tuo Amiga. Sistema di salvataggio del file: non più dischi corretti per crash - visualizzazione istantanea delle directory - accesso parallelo senza perdita di prestazioni. DISPONIBILI VERSIONI "USERS" E "PROFESSIONAL".

IMAGE VISION 1.0 FLOPPY + CD

ImageVision è un programma multimediale per la creazione di presentazioni professionali d'effetto in maniera facile ed intuitiva grazie ad un'interfaccia grafica che nessun altro programma rende disponibile. Si ha pieno controllo su tutti gli eventi (immagini grafiche, animazioni iff-cdxl-mpeg, campioni sonori ecc.) e una panoramica globale sul lavoro che state svolgendo. Tutto solo con un semplice click del mouse.

SCALA

Scala MM400 / Echo EE100 / Scala RS422 CONTROL CARD / Scala Art Library Vol. 1, Vol. 2, Scala Symbol Library. Upgrade e offerte disponibili.

DISTRIBUTORE ESCLUSIVO PER L'ITALIA.

CLOANTO PERSONAL PAINT

Programma di disegno, animazione ed elaborazione d'immagini potente e facile da usare. Effetti speciali tra cui bassorilievo e stereogrammi tridimensionali. Alta qualità di stampa a 24bit, gestione dei modi video Retargetable Graphics, formati file IFF, PNG, Data Type etc. Driver PostScript professionale.

SOFTWARE PER AMIGA:

Ami-FileSafe Professional & User Version - AsimCDFS 3.5 - Cinema 4D Pro Versione Italiana - Cinema 4D Versione Inglese - CyberGraphx 24bit driver - Diavolo Backup (disp. versione Professional) - Directory Opus Vers. 5 Inglese - Disk Expander - Disk Salv. 4.0 - DiskMagic - Guru Rom - Image FX 2.x - ImageVision 1.0 - Master ISO V. 1.23 - NUCLEUS - Personal Paint 6.4 - Photogenics 1.2 - Scala MM400 - TURBO print Professional 4.1 - Twist 2 Relational database for Amiga - Video Backup Scart - X-DVE 2.0 - Zip Tools (indispensabile per squirrel e iomega)... e altro ancora.

NOVITA'

NET&WEB

Il kit software per il collegamento a Internet. Contiene 3 programmi: Termite TPC, Ibrouse, Hi-Mail.

DISTRIBUTORE PER L'ITALIA: DB LINE srl - VIA ALIOLI E SASSI, 19 - 21026 GAVIRATE (VA) - TEL. 0332/749000 - FAX 0332/749090 e-mail: info@dbline.it - http://www.dbline.it

PARLI INTERNET?

MAILING LIST DB-LINE e sarai aggiornato via e-mail su novità e offerte speciali:
http://www.dbline.it/mhtm/_mailinglist.htm

LATEST PRESS RELEASES:
http://www.dbline.it/mhtm/_press.htm

Db-Line

http://www.dbline.it

PER ORDINI 0332/749000

LightWave Special Section - http://www.dbline.it/lightwave

DEALER
RISERVATO RIVENDITORI
VUOI DIVENTARE UN LIGHT WAVE POINT?

PER INFORMAZIONI:
FAX 0332/749092

LIGHTWAVE 3D

IL PRIMO PROGRAMMA PROFESSIONALE DI GRAFICA 3D MULTIPIATTAFORMA

DISPONIBILE MANUALE IN ITALIANO!

ALCUNE DELLE FUNZIONI DELLA NUOVA VERSIONE LIGHTWAVE 3D :

Nuova interfaccia utente ottimizzata per fornire uno spazio di lavoro altamente interattivo, aumento delle prestazioni delle funzioni di cinematica inversa, comprendenti Morph Gizmo, Cel Shader, Texture Animabili e Algoritmiche. Funzioni del layout ottimizzate, ad esempio le migliorate funzioni della macchina da presa forniscono un input diretto della lunghezza focale degli obbiettivi; le textures bit-mappate sono visualizzate e modificabili interattivamente sulle superfici. Aumento delle funzioni del modeler, gli strumenti di modellazione interattiva per il testo includono la scrittura, posizione, dimensione e selezione di font in tempo reale. La nuova versione include molti altri cambiamenti tra cui, un migliorato modulo lazy Points crea deformazioni organiche,basate sul movimento di un oggetto, un modulo per l'interpretazione e la conversione dei movimenti è disponibile per i formati Acclaim e Wavefront, un modulo per la generazione degli scheletri crea facilmente gerarchie di ossa per l'animazione caratteriale e un modulo Extender fornisce più controllo quando stai creando oggetti con MetaNURBS.

Per maggiori Informazioni:
http://www.dbline.it/lightwave

LIGHTWAVE 3D E' DISPONIBILE PER WINDOWS '95, WINDOWS NT, DEC ALPHA, POWERMAC, AMIGA, SGI, SUN.

DISPONIBILI VIDEO-TUTORIAL

VERSIONI EDUCATIONAL & COMPETITIVE UPGRADE

LIGHTWAWE 3D E' IL PROGRAMMA UNIVERSALE PER LAVORARE NELLO STESSO MODO SU PIU' PIATTAFORME

MOTION PACK PLUG-IN "Prodotto daNewtek.Permette il controllo e la semplificazione dei movimento(posizione, rotazione,e dimensionamento) con animazioni correlate."

FILM GRAIN PLUG-IN " Prodotto da Newtek. Crea quell'aspetto tipico della grana della pellicola cinematografica integrando le immagini di sfondo provenienti da una sequenza filmata all'immagine 3D elaborata con LW."

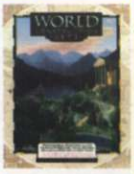
INSPIRE 3D
" E' l'ultimo nato in casa Newtek. Uno strumento di animazione indirizzato ai professionisti dei nuovi media di diffusione,agli artisti grafici, agli sviluppatori multimedia e ai progettisti Web. Fornisce una elevatissima qualità di modellazione 3D e una eccellente capacità di calcolo".

MESHPAINT 3D " Creato da Positron è il primo programma pittorico 3D con funzioni complete multi-piattaforma che supporta diversi software di animazione 3D. Permette agli animatori di dipingere ed applicare le texture direttamente sugli oggetti 3D. Con l'aggiunta dell'esclusivo modulo di mappatura delle texture **TrU-V**, gli animatori possono disegnare su qualsiasi parte del loro oggetto senza spendere ore impostando coordinate evitando tutti i problemi inerenti ai tipi di mappatura.

GENESIS VFX " Potente strumento per gli effetti visivi dedicato a 3D Studio MAX, Photoshop e LightWave 3D ... Oltre a spettacolari effetti ottici e spaziali, aiuta a produrre le immagini più sbalorditive che si siano mai viste".

WORLD CONSTRUCTION SET VER. 3.0

(PIATTAFORME INTEL, MAC, SGI, DEC ALPHA)



Per creare immagini ed animazioni di elevato realismo di paesaggi terrestri, di altri pianeti o interamente immaginari. Il pacchetto offre caratteristiche scientifiche e creative uniche. L'editore e generatore di file DEM (Digital Elevation Map) è il potentissimo strumento per modificare o creare paesaggi con algoritmi frattali estremamente accurati. WCS è talmente versatile e potente che permette, oltre alla gestione di ecosistemi localizzati e dettagliati anche la comunicazione diretta con programmi grafici 3D, quali Lightwave o 3D Studio, per l'inserimento di oggetti nei paesaggi, tenendo conto della loro posizione prospettica.

Per aggiungere le leggi della fisica alle vostre animazioni, realistiche e complesse.

La migliore plug-in per la generazione di sistemi particellari. Effetti speciali come fumo, neve, pioggia.

Potente per il controllo delle animazioni di personaggi. Incorpora la cinematica inversa. Riduce il Gimbal Lock.

E' un utility di backup dei vostri progetti, semplifica il trasporto su piattaforme diverse.

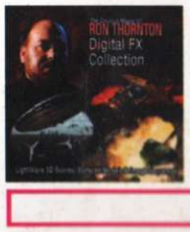
Macroform - Più di 20 nuovi tools di modellazione per LightWave 3D per incrementare la produttività e la creatività. Macroform consente di creare oggetti molto complessi con semplicità e rapidità. VertiLectric - Un nuovo plug-in per la generazione di effetti luce come fulmini, laser, scariche elettriche ecc.

Migliora la qualità di rendering che di realizzazione. Aggiunge nuovi filtri.

25 Shader professionali per LightWave.

LIBRERIE DI OGGETTI 3D - THE INTERIOR DESIGN COLLECTION - THE WRIGHT COLLECTION - THE CAMELOT COLLECTION - THE DOLPHIN COLLECTION VOL. 1 - THE DOLPHIN COLLECTION VOL. 2

DINOSAURS ROM - 10 oggetti di dinosauri in alta qualità per Imagine (DOS, WINDOWS & AMIGA) - LightWave 3D (per tutte le piattaforme) - 3DStudio (4 DOS & MAX). 10 oggetti completi di "bones", controlli per la cinematica inversa e di "brushes" di rilievo, colore e specularità. Scene preimpostate con camminata o corsa.



DIGITAL FX COLLECTION di Ron Thorton.
"Contiene tutti i modelli, immagini e scene create da Ron Thorton ed utilizzate per le sue famose animazioni. Gli oggetti sono completi e incorporati in sequenze di effetti speciali, sequenze di esplosione e animazione particellare. I modelli e le scene possono essere facilmente usate e modificate per creare personali immagini. Tutti i modelli e scene sono offerti per un uso illimitato e senza royalty".

DA NON PERDERE!

MARCHI E IMMAGINI SONO DI PROPRIETA' DEI RISPETTIVI AVENTI DIRITTO. TUTTI I DIRITTI RISERVATI.

DISTRIBUTORE PER L'ITALIA: DB LINE srl - VIA ALIOLI E SASSI, 19 - 21026 GAVIRATE (VA) - TEL. 0332/749000 - FAX 0332/749090 e-mail: info@dbline.it - http://www.dbline.it